www.joker.si

Joker

170

september 2007, letnik XVI, 5,80 EUR



Vampir

Le kam nocoj me bo vodila,
h kateri ljubi, temna strast?
katera z mano bo zavila,
da nje okusim rdečo slast?

Katero pot to noč uberem,
h kateri ljubi na obisk?
kje kožo nežno naj prederem,
dam ustnic svojih čutit' stisk?

Grem deklic mladih kri okušat,
studencev živih, bistrih vod?
al' dam uglajenih nektar puščat,
kot star'ga vina sladek sod?

Kam naj, mesec, zdaj zavijem,
nocoj katera je na vrsti?
prej ko se pred dnevom skrijem,
da sonca luč pričakam v krsti.

Vsestranska zabava in storilnost.







Inspiron™ 6400

Že od

€796,80

Cena vsebuje DDV.

Intel® Centrino® Duo Mobilna Tehnologija
Intel® Core™2 Duo Procesor T5300
(1.73 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB)
Genuine Windows Vista™ Home Basic, (opcija Premium, Business, ali Ultimate)
Široki TFT LCD 15.4" zaslon (do 1280 x 800)
od 1 GB DDR2 667 MHz RAM
od 120 GB SATA trdi disk (5400 RPM)
od 8 x DVD+/-RW optična enota
Intel ali ATI Mobility Radeon grafična kartica
Dell TrueMobile 1390 Wireless 802.11b/g, Bluetooth
Garancija: 1 leto

PRIPOROČAMO
Podaljšanje garancije za Dell Inspiron na 3 leta
Cena: 100,80 EUR z DDV

Za več informacij pokličite na 01/520 59 00 ali poglejte na www.d-1.si/partnerji

Uživajte v vaših aplikacijah za večpredstavnost ali delo s prenosnikom s 15,4-palčnim širokim zaslonom, ki predstavlja popolno ravnovesje med ceno in možnostmi. Te vam omogočajo delo praktično od koderkoli, ne da bi za to morali žrtvovati zmogljivost in zmožnosti za zabavo.

DELL™

Moč, ki jo potrebujete

Uživajte v zavidljivih zmogljivostih Prestigio Gamer PC računalnika, ki je osnovan na novem Intel® Core™ 2 Duo desktop procesorju

Prestigio priporoča Microsoft Windows XP Professional

Prestigio GAMER osebni računalnik

je izredno zmogljiv multimedijski računalnik, ki je zasnovan na najnovejši tehnologiji in vam zagotavlja odlično delovanje. Tu je vaša priložnost, da zmagate v svoji najljubši računalniški igrici, saj je namenjen prav uporabnikom, ki zahtevajo le najboljše.

Intel matična plošča i965 ali več, Intel Core 2 Duo procesor, delovni spomin 2GB ali več, trdi disk 320GB ali več, Grafična kartica Nvidia 8600GT 256MB – DirectX 10 ali več, optični pogon DVD+/-RW LabelFlash, ohišje z 400W ali več napajalnikom. 2 leti garancije.

Priporočena prodajna cena z DDV: od 660€ naprej

Prestigio LCD monitor P3190W

Širok zaslon je primeren za razvedrilo, za gledanje filmov ali igranje računalniških iger, kot tudi za delo doma ali na delovnem mestu, saj na širokem zaslonu vidite več podatkov naenkrat kot pri običajnih monitorjih. Na voljo je v črni ali srebrni barvi.

Velikost zaslona: 19" Glare type • Max Ločljivost: 1440x900 • Svetilnost: 300 cd/m² • Kontrast: 500:1 • Odzivni čas: 5 ms • vgrajeni zvočniki

Priporočena prodajna cena z DDV: 193 €

Prenosni disk Data Safe II

je prenosna shranjevalna naprava z vgrajenim 2.5" mobilnim trdim diskom (s kapacitetami 40 / 60 / 80 / 100 / 120Gb). Ohišje diska je izredno tanko ter v usnjenem ovitku, kar daje disku luksuzen pridih. Na voljo je v črnem ali rjavem usnju. Data Safe II je izredno enostaven za uporabo, ima funkcijo One-Touch Backup za preprosto oblikovanje varnostnih kopij ...

Elegantno usnjeno ohišje (črna ali rjava barva) • One-Touch Backup funkcija • Zaščita z geslom • Priložen usnjen etui • Plug&Play • Ni potrebno dodatno napajanje • 2 leti garancije

Priporočena prodajna cena proizvajalca z DDV: že od 79 € naprej

Prestigio izdelke lahko kupite pri naslednjih pooblaščenih prodajalcih:

ROLAN d.o.o. Maribor, www.rolan.si, 080 1820;
ALIANSA d.o.o. (Žalec, Lenart, Maribor), www.aliansa.si;
vse BIG BANG trgovine po Sloveniji, www.bigbang.si

www.kup-it.si MODRA ŠTEVILKA 080 30 01

intel Core™2 Duo inside™

Dual-core. Do more.

Prestigio
www.kup-it.si

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 170
september 2007
http://www.joker.si

naklada: 16.500 kosov

NOSILEC BLAGOVNE ZNAMKE
Delo revije d.d., direktor: Andrej Lesjak
IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80
NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN ODGOVORNI UREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
UREDITELJ NATLAČENKE™
Matej Jan
ILUSTRATORJA
Primož Bertoncelj, Tanja Semion
JOKER CREAM TEAM™
Joker CREAM TEAM
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Retro, Yohan



OGLASNO TEŽENJE
Luka Žargi, telefon: 01 / 473 81 36
luka.zargi@delo-revije.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

OZNANILA

Tokratni Joker je romunski. Pa nekaj malega je tudi faličnega, saj izpolnjujemo na avgustovski naslovnici obljubljeni namig o vlečenju lulčkov. In vlekli smo jih kot za stavo. Če bi bili Ostržki, bi bili do kolen v skoblancih in opilkih. Tako pa smo samo kasirali žulje na roke in otekle prepucije. Ampak vse v namen znanosti. Pa še milimeter smo pridobili (raztegnjene kože).

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Vse dobre stvari se enkrat končajo in tako se je žal končalo tudi poletje. Res obožujem poletje. Pa ne zaradi morja, sonca, minimalistično oblečenih deklet in dopusta. Obožujem ga, ker Ljubljana poleti postane nadvse prijetno mesto. Najbolj zabasana križišča so normalno prevozna ob vseh urah, javni transport je kul in brez podivjanih najstniških hord. Predvsem pa celotno mesto prestavi kako prestavo ali dve niže, kar se odraža tudi na ljudeh, ki se takrat zdijo vsaj malce bolj prijazni in odprti.

Človek začne nekje sredi avgusta kar malce s strahom pogledovati proti koledarju. In nato udari začetek septembra. Šole odprejo vrata, vsako jutro se horde zaposlenih gužvajo na ljubljanskih obvoznicah, temperature padejo in z njimi pridejo sivi, deževni dnevi. Poleti se novi kadilski zakon ni zdel tako grozen, a že začetek septembra se je prehladilo kup ljudi. Heh, zaradi tega zakona ljudje ne bodo kadili manj, bo pa narasla prodaja coldrexa in podobnih zvarkov proti prehladu. Sam se s tem novim zakonom ne obremenjujem preveč. Kupil si bom enega tistih malih strojčkov za espresso in vabil ljudi na kavo z dovoljenim kajenjem. Če ljudem računam 50 centov, bom imel pokrite stroške za filtre in kavo, strojček pa imam poplačan v mesecu ali dveh. Vredno razmisleka, če mene vprašate.

Vem, da izpadem precej zagrenjen. Saj konec koncev sem. Iz tega mesta ne morem, kar pomeni, da bom naslednjih nekaj mesecev prenašal sivino, gužvo, mraz in slabo voljo ljudi okrog sebe ... Bah, do naslednjega poletja je samo še deset mesecev. Jaz že odštevam dneve do začasne normalizacije našega glavnega mesta. **Smrk**

OGLAŠEVALCI

Naslovko dičijo grafika Tanje 'Nami' Semion ino rime Urbana 'Triga' Schrotta. Slednje so iz zbirke Vampirji.

V analognih časih smo na veliko fuzbalirali, ponavadi 'za Ljubljanico', na travniku na obronku Fužin, in ker je šutiranje vse vprek prednjačilo pred taktiko, je žoga nemalokrat končala v reki. Če se igrača ni ustavila v obrežnem rastlinju in v bližini ni bilo legendarnega Teofika, ki je edini v naselju brez pomisleka zabredel med mulj in pižmovke, je bila tigrica izgubljena za vedno. (Tigar je bila oziroma je še vedno znamenita jugoslovanska tovarna gumene robe, med ostalim žog, pa čak i prezervativa.) Šla je v Črno morje, smo pametovali geografsko razgledani. Glede na to, da se tjakaj izliva dobršen del evropskega vodovja, sem si nekje za Karpati predstavljal pravljično gladino, prekrito z milijonom žog. No, otroški mit se mi je razblinil pred mesecem dni, saj sem obiskal tiste kraje in ne na morju, ne v ločju Donavine delte ni bilo ničesar žogi podobnega. Apn. (Bilo pa je veliko Teofiku podobnih.)

Istočasno sem razbil še en črnomorski mit, in sicer slogan 'Romunija – hit poletja', ki ga je bilo moč prečitati v raznoterih turističnih oglasih in katalogih. Pri tem seveda nisem utopično upal, da bom v neki boguzaritni balkanski državici našel paradiž. Kje pa, saj sem se v mitsko deželo vampirjev podal, zavedajoč se njihove težavne polpretekle zgodovine in nizkega standarda. Če bi hotel preizkušeno vsestransko kakovost oddiha, bi se že v deseto odpravil na kak grški otok in se imel jako fino. A izplen novih izkušenj, vrednih pripovedovanja, bi bil skromen. V iskanju drugačnosti in nečesa novega se mi je zato zdela Mamaia, domala edina romunska riviera, ki jo je najti lučaj iz največjega črnomorskega pristanišča Konstanca, posrečena destinacija.

Ni mi žal odločitve, navsezadnje je moj EXP krepko napredoval. Vseeno pa je moja dolžnost, da morebitnim prihodnjeletnim dopustnikom brez dlake na jeziku povem, da je deželica en navaden Ciganstan z veliko začetnico in po mojem mnenju kot počitniška destinacija v primerjavi z ostalo okoliško ponudbo docela nepriporočljiva. (Da se razumemo, govorim o aranžmajih za klasičen dopust, ne o izletih ali turah, ki znajo biti zaradi mnoštva zanimivosti čisto privlačne pustolovščine.) Pravzaprav sploh ne vem, kje naj začnem argumentacijo, toliko je minusov in falusov. Prvo veliko presenečenje so vsekakor cene. Nizkocenovni upi so se izkazali za sila naivne. Že v normalnih okoliščinah bi bile postavke visoke, tukaj pa za nergaško piko na i poskrbi še slaba storitev. Deset evrov za polomljena ležalnika in parazol na plaži, na kateri je v mivki na vsakem koraku kup čikov, ogrizkov in štofelcev, je napram pol cenejšemu in neprimerno lepšemu Sredozemlju nezaslišano. Podobne so gostinske usluge, ki sem jih dodobra izkusil, saj ne bi delal zaključkov na podlagi enega ali dveh neprijetnih naključij. Porcija razkuhane pašte, ozaljšane z neapetitnimi centimetrskimi kockami špeha, velja dvanajstaka, pri čemer v 'italijanski' gostilni ne poznajo niti parmezana. Restavracija boljšega hotela s štirimi zvezdicami je na nivoju kakega istrskega dijaškega doma: makaroni za brezzobe, čufti in slično mesno brezobličje iz zmletih bradavic, na kockice narezena rdeča pesa in kozarec malinovca. Hrana nasploh je loterija in dobra oštarija oziroma okusen obrok je velika sreča.

Da lokal na najbolj turistični ulici na romunski riveri sprejema plastičen denar, je prej svetla izjema kot pravilo. Ni čudno, da hodijo romunski kartični goljufi v tujino :).

Razlog za tako nizek nivo ponudbe je na dlani. Mamaia ni mednarodno letovišče, temveč petindevetdeset odstotkov neprehodne gmote množičnega turizma tvorijo Romuni. Ti so zvečine neotesani zarukanci, ki bodo potrebovali še generacijo ali dve, da se bodo pričeli obnašati količkaj omikano. Ker boljšega ne poznajo – kljub odprtosti države jih čez meje potuje le peščica – so pač zadovoljni s tem, kar imajo. In najbolj od vsega jim dogajajo samopostrežni obroki, kjer si lahko naložijo, kolikor jih je volja. Četudi so to špageti, ki se jih da vsled zmehčanosti namazati na kruh. Na žalost so povpraševanju oziroma strankam primerni turistični delavci. Usmerjeni so v domače goste in ponavadi podobni telebani. Da prideš v lokal, natakarji pa se ne zmenijo zate, ker kadijo in gledajo nogomet, ni nič nenavadnega. Pripeti se celo, da te ogovori kelnar s čikom v ustih in nato še otrese v pepelnik na tvoji mizi. Ampak dobro, taki dogodki znajo biti zaradi nenavadnosti zabavni. Precej bolj moti, da so vsi po vrsti neprijazni in nevljudni ter za povrhu ne poznajo niti osnov angleščine, najsi gre za mladenko v KFCju, plažnega mojstra, farmacevtko v lekarni ali hotelskega receptorja. Ne bi verjel, če ne bi čul na lastna ušesa – mnogokrat. Ker ne umejo izustiti niti cifer, so vsi po redu opremljeni z gigantskimi digitroni, s katerimi slučajnemu tujcu pokažejo ceno. Spotoma te še poskusijo na-



Redki ohranjeni primeri romunske predvojne arhitekture so prava paša za oči. Na sliki (že dolgo neobratujoči) kazino v Konstanci.













Nekaj rom(un)skih prizorov, kakršne izven turističnega kraja zaslediš kaj hitro. Po mojem razumnem mnenju bi morala naša oblast tiste kraje vzeti v ozir za možno domovanje družine s Trojan. Počutili bi se kot doma.



Češkost? Odslej bom uporabljal pridevnik 'romunski'. Na počitnicah sem se počutil kot v osemdesetih v Zambratiji. Za turistični vlakec rabi navaden preoblečen traktor s prikolico, takole prisrčno pa je videti šov s tjulnji in delfinom.

tegniti, bodisi zamrmrajo cifro v romunščini in vrnejo kak lev premalo, bodisi računajo po nedokumentiranih cenah. Ker so računi redki, se zdi, da vse kalkulirajo bolj od oka. Če se zanašaš na plačilne kartice, moreš celo umreti od gladi. Da lokal na najbolj turistični ulici sprejema plastičen denar, je prej svetla izjema kot pravilo. Ni čudno, da hodijo romunski kartični goljufi v tujino :). Skratka, nič kaj prida za državo, ki veliko stavi na turizem.

Ne rečem, dogajanja in ponudbe je nemalo. Vzdolž petkilometrske promenade je nešteto štacunic in fastfoodov, ogromno takih in drugačnih otroških igral, cirkus, luna park, gokart, paintball, gondola, vodni park, ledeno drsališče, delfinarij – skratka, ni, da ni. A vse skupaj je prežeto z občo 'romunskostjo', tako kar se tiče nivoja dogajanja kot soljudi. Ringlšpili imajo tri križe na plečih, šov z delfinom namesto mladca v neoprenu z roba bazena vodi histerična stara mama, ki spominja na čistilko, vsepovsod izposojajo doma zvarjene štirikolesne pedaline, park z vodnimi tobogani je tako neokusno natlačen z ležalniki, da se dotikaš sosedovega sala ... Sami si lahko mislite, kakšen užitek je vožnja s panoramsko gondolo visoko nad plažo, če si moraš kabino deliti z zavaljenim odornežem brez srajce in njegovo podivjano mulčadjo. Nasploh se romunski fotri zelo radi dičijo s svojimi vampi in če že niso zgoraj brez, vsaj ogabno spodvihajo majico. Se spomnite onih slik o dozdevnih trebušastih črnogorskih mafijcih na plaži, ki so pred časom krožile po spletu? No, če odmislim zlate ketne, so taki prizori na romunski obali na vsakem koraku, naj bo to med kosilom, na plaži ali ob hotelskem bazenu.

Če so cene visoke, kako si potemtakem Romuni, katerih povprečna plača naj bi znašala tristo, štiristo evrov, privoščijo tako letovanje? Povečini si ga ne, a v 22-milijonskem narodu se nad povprečjem vseeno najde dovolj ljudi, da napolni tistih sedemdeset hotelov, kolikor jih Mamaia ponuja. Itak je razpon nastanitev širok. Na južni strani je plac za najhujše proletarce, ki bivajo v ogromnih blokih brez balkonov, ki so videti kot azilantski domovi ali v najboljšem primeru kot proslavljeni ljubljanski hotel Lipa. Severneje je videz hotelov bolj normalen, tam sta slovita laki in Rex. Prvi je last romunskega fuzbalista Gheorghija Hagija, dočim so pred drugim zaradi najvišje kategorije neprestano parkirani (lastnikov) SLR mclaren, par rolls roycev, bentleyji, lamboti in ferrariji. A hotel, petim zvezdicam navzlic, nima garaže ali zaprtega parkirišča, zato ves ta luksuzni pleh stoji na navadnem dvo-

EDINI PRAVI ROMUNSKI KRVOSES

Vlaško deželo v splošnem poznamo le po dveh osebnostih. Srednjeveški princ Vlad Tepeš je dal podlago liku Drakule in čeprav je od tega največ kasiral Hollywood, želijo kako drobtinico s te pogače tudi Romuni, zato sliko kao njegovega gradu Bran tlačijo vsepovsod, Transilvanija pa nudi tisoč in en spominek na to temo. Ampak konec koncev je Vlado za domačine le eden od mnogih zgodovinskih mož, ki so domoljubno branili domačo grudo. Če je pri tem počel nečednosti z okupatorjevimi ujetniki, mu tega nihče ne šteje v zlo, saj so bili srednjeveški časi pač krvavi. O njem oziroma kako je nastal mit vampirskega grofa Drakule, med ostalim pripoveduje tomesečni vedež na temo podočnikov, polne lune in oblazinjenih krst. Da pa lahko štorijo o mitih in legendah Romunije zaokrožim, moram biti izobraževalen in omeniti edinega pravega tamkajšnjega krvosesa – tistega, ki ni pil krvi samo občasnim naključnim lepoticam, marveč je dobri dve desetletji srkal življenjsko silo vsemu narodu. To je bil kakopak tiranski vseoblastnik Nicolae Ceausescu.

Čeprav ga želijo Romuni potisniti v pozabo in je njega javno izpostavljenje celo kaznivo dejanje, jim to nikoli ne bo povsem uspelo, zakaj despot si je postavil veličasten spomenik, ki bo še stoletja spominjal nanj. Tu ne gre za kip ali stavbo, marveč za dobršen del Bukarešte, ki jo je v svojem zanosu urbanizacije umetno in predvsem nasilno pozidal po svoje. Prestolnica je bila včasih eden najbolj privlačnih krajev na Balkanu in umetnostno, kulturno ter akademsko središče tistega dela Evrope. Po prvi svetovni vojni je dobila še velik slavolok zmage in nič čudnega, da si je mesto pridobilo vzdevek 'mali Pariz'. Na tisto sijoče obdobje še vedno spominjajo številne vile iz predvojnega časa, ki so Ceausescujevo vladavino po naključju preživele. A ko se je Nikolaj odločil, da bo Romunija postala ena vodilnih industrijskih držav na svetu, je potreboval delavski razred. Zato je kmečko prebivalstvo na silo spravil v Bukarešto, kjer je v ta namen porušil več kot petino stare prestolnice, vključujoč številne samostane in cerkve, in tam zgradil kvadratne kilometre gromozanskih brezosebnih blokov. Vendar se tu ni ustavil. Po obisku mnenjskega kolega, severnokorejskega vodje Kim Il Sunga, je pričel dobivati nerazsodne ideje o presežkih, tipične za ves vzhodni blok. Vpadnice v glavno mesto je zastavil kot široke bulvarje, veličastnejše od Elizejskih poljan, vzdolž njih je razvrstil enainštirideset velikih vodnjakov, triumf njegovega fanatičnega megalomanstva pa je bila Hiša ljudstva, ki je danes za Pentagonom druga največja stavba na svetu. V njej je vse naj naj, od poltonskih zaves prek gromozanskih preprog do petsto lestencev. Kot bi pred svojim časom igral SimCity in kako rusko tajkunščino. No, Ceausescu ni imel te sreče, da bi iz palače kdaj nagovoril množice, saj so ga strmoglavili, preden je bila nared. Resnici na ljubo Parlamentarna palača, kot se behemotska zgradba imenuje po novem, še vedno ni docela dokončana in je Romuniji v veliko breme, saj jih samo vzdrževanje stane celo premoženje.



Moderna Bukarešta ni lepo mesto. Je pa fenomen socialistične arhitekture in zaradi tega nadvse zanimiva za ogled. Na sliki je njihova izpeljanka slavoloka zmage.

Toda Nicolaeja Ceaucescuja po tako imenovani božični revoluciji leta 1989 niso usmrtili zaradi grobega posega v kulturno dediščino in vsled neokusne, umetne urbanizacije, marveč so bili njegovi grehi proti človeštvu dosti hujši. V četrt stoletja vladavine je kljub samooklicanosti za očeta ljudstva Romunijo povsem podjarmil, izoliral in izstradal. Zahodu je bil sicer sprva po godu, ker se je oddaljil od Moskve, odkrito kritiziral sovjetsko tankovsko agresijo med praško pomladjo in Romunijo izključil iz aktivnosti Varšavskega pakta. Zato je dobil možnost najema velikih kreditov, ki jo je pridno izkoristil. A navznoter je uvedel zaprt absolutističen sistem s popolnim nadzorom in največjim kršenjem človekovih pravic v Vzhodni Evropi. Njegova zloglasna Securitate je bila ena najbolj številčnih tajnih služb na svetu, saj je na višku zaposlovala več kot tristo tisoč agentov, na spisku ovaduhov pa jih je bilo še dodaten milijon. Prisluškovali so praktično vsem telefonom in vsakdo, ki je imel kakršenkoli stik s tujcem, je moral o tem oddati poročilo. Romuni niso imeli pravzaprav nikakršne svobode, ne gibanja, ne pogovarjanja, kamoli dostopa do medijev. Vsi sprejemniki so imeli blokado zamejskih frekvenc, redki časopisi in radijske ter televizijske postaje pa so bile v rokah oblasti. Še pisalne stroje je dal popisati, da slučajno ne bi kdo nekaznovano širil kake demokratične ideje. Ko mu je konec sedemdesetih v ZDA pobegnil eden od generalov in tam o njegovem režimu napisal zelo zanimivo knjigo Rdeči horizonti, prevedeno tudi v slovenščino, je dodatno poostril ukrepe in za vsak slučaj na najvišje inštance postavil svojo žlahto. Najbolj v ospredju je bila žena Elena, neizobraženo bitje, ki se je s soprogovo pomočjo zavihtela na čelo Akademije znanosti in se podpisala pod številna znanstvena dela, kljub temu, da bojda ni znala niti tekoče pisati. Nasploh se je rada rinila v ospredje in javna občila so, poleg potvorjenih poročil o ekonomski uspešnosti in blagostanju v državi, vsakodnevno prikazovala sijajni voditeljski par. Kult osebnosti je bil v Romuniji vsekakor nadvse močan.

Ceausescujeva utopična ideja po povzdigu Romunije v vodilno industrijsko državo je doprinesla k velikanskemu zunanjemu dolgu, saj so milijardni zneski, posojeni od zapadnega bloka, poniknili v slabem gospodarjenju, zavoženih projektih in, kot vedno, dobrem



Ker so Romuni pred dvajsetimi leti dobivali pičle odmerke futra, so po dvigu standarda začeli žreti kot prašiči. To delajo še vedno, tako vedenjsko kot količinsko.

riščnem parkplacu ob glavni peščpoti skozi naselje, po kateri se vsakodnevno sprehodi desettisoče ljudi. No, ravno to, da se rulja slini okoli avtov in se ob njih slika, njihovim lastnikom najbolj dogaja. Tipično postavljaštvo sloja jare gospode, ki ga je prinesla divja kapitalizacija.

Kot da obkrožujoča množica, odnos gostiteljev, cene in zanič futer ne bi bili zadosti, je tu še res nepričakovano porazna vodna izkušnja. Hotelski bazeni so skrajno nepriporočljivi tako iz estetskih kot kemičnih razlogov. Cigo, ki v bazenu žre večerjo, vsekakor vpliva na oboje. Ob ogledovanju turističnih katalogov itak pomisliš, kaj ti bodo tisti miniaturni bazenčki, ko pa so vsi hoteli le dvajset metrov od na prvi pogled normalne peščene plaže. Vendar Črno morje razočara že ob prvem stiku, kajti njegovo ime ima podlago. Voda je temna in motna ter prav nič vabljiva (nižja slanost botruje čuda planktonu, ki zastira pronic svetlobe, zato je vidljivost kar sedemkrat slabša od Sredozemlja). Podvodno raziskovanje zato odpade, poleg tega niti ne bi bilo dosti videti, ker je tamkajšnji živelj precej ubog. Čeprav je morje globoko več kot dva kilometra, je živih samo zgornjih nekaj deset metrov. Preostanek je zaradi neke kisik predelovalne bakterije anoksičen in poln strupenega vodikovega sulfida. Toda vse te hidrobiološke neprilike bi spregledal, če ne bi bila celotna mamaiska obala ena sama dojajčna plitvina, v kateri sploh ne moreš normalno zaplavati. Ko pa uspeš pripešačiti v nadpasne vode, si že pri boji, ki označuje konec veselja za plavalce oziroma pešce in začetek področja vodnih skuterjev. V enem tednu sem zamahnil največ štirikrat, od tega vseskozi z dnom na dosegu noge. Za piko na i v tej obrežni mlaki živijo nekajcentimetrski členonožni kurci-palci, ki priplavajo do tebe, se te, če si preveč pri miru, prav nemarno oklenejo in te po mojem slej ko prej požrejo pri živem telesu. Ik!

Tunis recimo prav tako ni vrhunska izbira, malo sprico morja, malo zavoljo slabe hrane. A pod črto so arabske dežele že privzeto bolj zanimive, saj ponujajo stik z drugačno kulturo. V Romuniji pa, vsaj kar se sproščujočih počitnic tiče, doživiš le nekulturo. Kako je ta država prišla v EU, mi ostaja uganka. Predsodki, ki jih Slovenci često gojimo proti Vzhodu, v tem primeru niso iz trte izviti, zato moram lokacijo zagabiti slehemiku, ki se z njo v smislu dopusta spogleduje. Rajska destinacija Mamaia konec koncev ipak je. Samo ne od raja, marveč od raje.

David Tomšič

življenju prikoritnikov. Prava mora za državo se je začela, ko so prišle terjatve. Da bi pridobili devize, so konec sedemdesetih pričeli z masovnim izvozom domala vseh izdelkov in pridelkov. Govoril sem z nekaj Romuni in vsi so mi povedali, da je v obdobju enega leta prej dosti normalen standard padel na nižek in da je prenekje nastopil pravi gladež, saj ni bilo mogoče normalno kupiti niti kruha. Količino pičle hrane so prebivalstvu razdeljevali glede na poklic, pri čemer so je intelektualci, ki so se Nikolaju zdeli neuporaben sloj, dobili toliko kot otroci. Plinske in električne redukcije so bile vsakodnevne, prišlo je celo do tako nesmiselnih ukazov, da naj ljudje ne uporabljajo več hišnih zvoncev, marveč naj štedijo z energijo s trkanjem na vrata. Kljub lakoti in pomanjkanju je oblast v želji po dvigu rodnosti ter s tem števila potencialnih proletarcev prepovedala splav in kontracepcijo, obdavčila samske odrasle in ženskam po tovarnah enkrat mesečno pošiljala ginekologe, ki so opravljali nosečniške teste. Edina posledica te uredbe je bilo več kot sto tisoč sirot oziroma zavrženih otrok, med katerimi je sredi osemdesetih izbruhnila največja epidemija aidsa v Evropi. Tudi zato, ker Niko vse do svojega konca ni priznal prisotnosti virusa HIV v Romuniji, češ da je to bolezen kapitalistične buržoazije.

Primerov umobolnosti vladajočega para je brez števila (ko je Ceausescuju Castro namignil, da mu CIA streže po življenju z zastrupitvijo, se z nikomer ni več rokoval, vsak dan je uporabil nova, preverjena oblačila in na obiskih v tujini se hrane niti dotaknil ni, marveč jo je metal pod mizo ...), prav tako primerov škode, ki jih je prizadejal svoji domovini in sodržavljanom. Čeprav se je rad zgledoval, je v praksi od Jugoslavije, Kitajske in Severne Koreje povzemal le najslabše ter udejanjil najbolj zgrešeno možno varianto komunizma. Ljudstvo je imel v takem primežu, da je bil kakršenkoli organiziran upor nemogoč. A brezupje je naposled doseglo kritično točko in ko so se vremena v Vzhodni Evropi po padcu berlinskega zidu pričela jasniti, je iskra padla tudi v Romunijo. Prve demonstracije so se pričele decembra v obmejnem Temišvaru, katerega prebivalci so lovili madžarski in jugoslovanski radio. Ko je vojska 17. decembra 1989 streljala na množico in pobila več kot sto ljudi, je nastopil začetek hitrega konca Ceausescove tiranije. Vest je v ustnem izročilu v nekaj dneh obkrožila državo in podporni shod, ki ga je 21. decembra v Bukarešti sebi v prid sklical Nikolaj, se je po manj kot minuti blebetanja o kapitalističnemu vmešavanju v idealno ureditev (filmček je na YouTube) sprevrgel v stotisočglavo skandiranje demokratičnih parol. Kljub tankom in ostrostrelcem tajne policije je revolucionarni val zajel vso prestolnico, dan kasneje še preostanek Romunije. Zakonca Ceausescu sta se potuhnila in vojska ter policija sta, videč, da bo zmagalo ljudstvo, prenehala z agresijo. Nekaj dni kasneje so oba prijeli na begu, sprva s helikopterjem, nato z avtom, in ju v sled bojazni pred kontrarevolucijo oziroma državnim udarom postavili pred hitro sodišče, ki ju je po petinpetdesetih minutah obsodilo na takojšnjo smrt. 25. decembra so par ustrelili. Domala v istem času so Romuni, ironično, s trganjem od ust v celoti poplačali državni dolg.

Dasiravno je minilo osemnajst let, si Romunija še vedno celi rane. Ljudstvo je živelo res slabo življenje in izkusilo veliko hudega, kar se odraža na sodobni družbi. Starejši ljudje so slabo izobraženi, mlajši nevzgojeni ... Grozljivka, kaj more storiti nesposoben, nepotističen samodržec. Na srečo se slej ko prej šiba najde. Za vsakega.



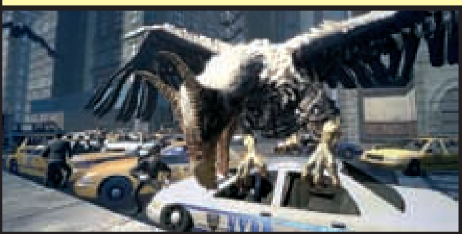
270 metrov dolga, 240 široka in 85 metrov visoka Parlamentarna palača je ena največjih stavb na svetu, celo večja od velike piramide v Gizi. Po funkcionalnisti sta si objekta prav tako blizu :).

Je pretiravanje z igrami psihična motnja?

Zaenkrat še ne, meni smetana ameriške psihiatrične stroke. To pomeni, da se za zasvojenost z WoW ne morete sklicevati na zle škrate v glavi. Diskusijo je sprožila namera Sveta za znanost in javno zdravje Ameriškega medicinskega združenja (AMA), da bi pretiravanje z igrami označili za psihično motnjo in jo kot tako vključili na uradni seznam duševnih bolezni. Do tega so prišli po razpravi, na kateri so ugotovili, da zloraba iger po vedenjskih vzorcih močno spominja na zasvojenost z igralništvom. Toda strokovnjaki za psihiatrijo in zasvojenosti so se od tako drzne poteze ogradili in trdijo, da je področje premalo raziskano, da bi bil mogoč dokončen sklep o pretiravanju z igranjem kot o pravi psihični motnji, ne denimo le resni razvadi. Kljub temu priznavajo, da določeni osebnostni tipi ljudi ob igrah očitno lahko razvijejo izjemno močne vzorce kompulzivnega vedenja, zato predlagajo povečanje števila raziskav in obnovitev debate leta 2012, ko bo na vrsti nova revizija psihiatričnih navodil za diagnostiko. Hja, vsi ti famozni centri, ki rastejo po svetu, očitno zdravijo predvsem razvajenost.

Pošasti v New Yorku

Zmaji rušijo nebotičnike, kamniti golem se znaša nad tovornjaki in grifini odnašajo policaje v zrak. To se primeri, če se igramo z ancientnimi artefakti. V Legendary: The Box bo spomladi nekdo odprl Pandorino skrinjico, iz katere bodo v sodoben svet skočila mitološka bitja vseh številk noge. Nadaljevanje štorije bo prvoosebno strelsko. Avtorji, firma Spark, povedo že vnaprej, da kakšne naprednosti ne moremo pričakovati, zgolj izvirno, vzdušno in spektakularno akcijo. Predstavitev je precej navdušila, gotovo tudi zavoljo umeščenosti igre v sodoben okoliš.



Nov podaljšek za Heroje

Tribes of the East, na sporedu za drugo polovico septembra, ne bo dodatek za Heroes of Might & Magic V, marveč samostojna igra, s katero želi Ubisoft pridobiti tudi frišne igralce. Noviteta bo 'utrdba' (stronghold) z orčjimi prebivalci, kakršne smo videli v Dark Messiah. Poleg kampanje z njimi bosta še ena z nekrofilom in ena s čarodejem. Poleg novih okoliških objektov, urokov in artefaktov bodo vsa bitja dobila po eno nadgradnjo. Drugače bo igra zaključila štorijo, spočeto v izvirniku in nadaljevano v škratji odpravi Hammers of Fate. Ob letu osorej pa itak lahko pričakujemo šestico. Heroji so hujši od Simsov.

Legobrenk!



Da je moč iz lego kock narediti letalonosilko, odčepnik sekretov in Navi, smo vedeli. Sestavljalec na Techeblog. com pa je presegel celo te umetnine in iz legic izdelal kitaro za Guitar Hero – ki obenem tudi deluje! Umeril jo je po Gibsonovi explorerki, jo naredil naravne velikosti in lahko uživa v avri pravega carja. Verjetno ne bo minilo dolgo, da bodo z njim v stik stopili The Who in si rezervirali kak ducat kitar, ki jih bodo nato na veliko zabadali v marshalle ter z njimi mlatili širom odra. Stabilizacija, saj razumete.

Zastonjske polne igre

Electronic Arts in Ubisoft, to je lepi par! Vsaj enkrat sta se velika založnika odrekla lakomnosti in igralcem dala solidno darilo: zastonjske polne inačice svojih preteklih uspešnic. Electronic Arts je ob dvanajstletnici serije Command & Conquer omogočil dolpoteg prvega špila v seriji v obliki standardne datoteke ISO z uradne strani *www.commandandconquer.net*, medtem ko se je Ubisoft izprsil na drugačen način. S Fileplaneta je moč posrkati tri njihove zastavonošne igre, torej Far Cry, Prince of Persia: The Sands of Time in Rayman Raving Rabbids, ki so obogatene z oglasi. Na kakšen način? Kratek oglas (trenutno za McDonald's) fašeš, ko se igre naložijo in pri včitavanju novih stopenj. Nekateri bodo postali živčni, a podarjenemu konju se ne gleda na zobe, oglasi pa niso pretirano moteči.

Kaj se godi z Manhuntom 2?

Potem ko so sile svetih cenzorjev in mehkotičnih založnikov preprečile, da bi krvavi Manhunt 2 ugledal porodno sobo v izvirni inačici, je Rockstar v oceno pristojnim nerad, a vseeno dostavil popravljeno inačico. Tej so izid v Ameriki že odobrili, tako da naj bi tam na police prišel 31. oktobra, dovolj dobra pa je tudi za Nizozemce. Le britanski BBFC in evropska organizacija za ratinge PEGI se še nista izjasnila.

NNNP-igra!

Včasih so nas futrali z geslom NNNP, kar pomeni Nič Nas Ne sme Presenetiti!, da smo bili kot pridni pionirji pripravljeni na vse sorte katastrof in vpadov gnilih kapitalistov. Ampak danes ni nič drugače, spreminjajo se le metode. Ameriško ministrstvo za domovinsko varnost (Homeland Security) je tako že porabilo 600.000 dolarjev in leto dni časa za izdelavo računalniške igre, s katero kanijo državljane izuriti za čim učinkovitejše odzivanje na teroristične napade ter naravne nesreče. V Ground Truth, kot se bo reč imenovala, bo treba usklajevati odzive in se truditi za čim manj žrtev, vse skupaj pa naj bi bilo narejeno v peskovniškem slogu ter z napredno grafiko.

Slovenija se zareja v Second Life

Na nedavnem Žuru z razlogom je Si.mobil-Vodafone slovesno otvoril svoj otok v nalinijskem svetu Second Life. Tamkaj stoji recimo posnetek LABa iz BTCjeve Arene, avatarji pa lahko trancajo in ohranjajo Second Lifovo mrežo čisto, ker je na sporedu predvsem elektronska glasba. Med drugim se obljubljajo frekventna gostovanja Umeka, Kanzyanija in ostalih slovenskih didžejev. Mobilni operater je uspel vključiti tudi lastno storitev: pošiljanje SMSov iz Drugega življenja na mobitele, tako da lahko pred



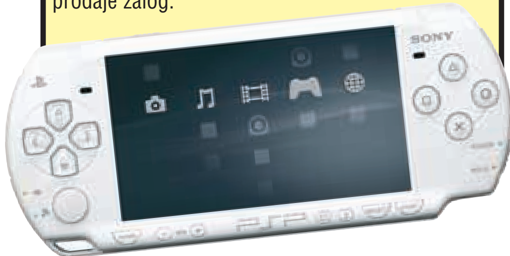
ekrane zvlečete še tiste redke ljudi, ki žurajo zunaj. No, bolj zanimivo je dejstvo, da je otoček izdelek ljubljanskega podjetja FM Virtual, hčerinske družbe podjetja Futuristični marketing. Letos so zakupili nemajhno regijo šestnajstih otokov, imenovano Slovenija, ki naj bi bila namenjena sedežem večjih slovenskih podjetij. Si.mobil Vodafone je torej samo prvi v vrsti. Če ne moremo dobiti Trsta in Celovca, se bomo pa širili v virtualne svetove, aufbiks! Šalo na stran, naši očitno mislijo resno, ker so 9. tega meseca odprli tudi portal Ortoego.com, ki ima namen združevanja slovenskih uporabnikov Second Lifa. Ki jih je več kot dva.

Nespodobna ponudba za 'legalno' piratstvo

Antigua in Barbuda je uradno ime karibske državice (ne mešajte s sosednjim Barbadosom), ki zadnja leta povzroča Washingtonu sive lase. Ena glavnih 'industrij' te dvootoške deželice z okoli 80.000 prebivalci je namreč spletni hazard. Ker so Združene države ta posel pričele zaradi bojazni pred pranjem denarja prepovedovati, omejevati in drugače šikanirati, so se Antigobarbudočani zbunili pri Svetovni trgovinski zvezi (WTO), da jim ZDA z onemogočanjem dostopa do njihovih igralnih strežnikov kršijo trgovinske oziroma storitvene pravice. Organizacija je pred dvema letoma razsodila v karibsko prid, ampak mlini so dokončno odločbo podali šele pred kratkim. Amerika bi morala odpraviti vse prepovedi v zvezi z nalinijskimi igrami na srečo in hkrati plačati 3,4 milijarde dolarjev odškodnine. Bela hiša in kongres nad klofuto seveda nista navdušena in ji oporekata. Vprašanje je, kako bodo na morebitno neposlušnost odreagirali komisarji WTOja, saj so ZDA ipak najmogočnejši član zveze. Če zadevo po drugi plati zanemarijo, s tem ogrozijo svojo verodostojnost. Kot da to ne bi bila dovolj kočljiva situacija, so otočani pripravili zelo nespodobno ponudbo za kompenzacijo odškodnine: prost pretok intelektualne lastnine znotraj države. Z drugimi besedami – želijo uradno dovoljenje za zastonjski softver, muziko in filme, kar prejkone pomeni gnezdo vseh servisov P2P. Globalna gusarska zveza je očividno močan lobi, saj so doslej imeli že mnogo takih idej, ki so vključevale svobodnopiratske dežele v obliki otočka in naftne ploščadi. Mogoče ima določen vpliv tudi SlySoft, softverska tvrdka iz Svetega Johna (Antigua), ki je zavoljo proslavljenih programov za okoliprinašanje zaščit (AnyDVD, CloneDVD ...) velik trn v peti najmanj filmarjev. Vsekakor nas zanima, kako se bo zadeva razpletla.

Novi PSP v trgovinah

Ker je Nintendo naredil DS lite, naredimo mi PSP slim & lite!, so si rekli Sonyjevci In so ga. Naprava je za tretjino lažja in petino tanjša od starega peespeja, teža je z 280 gramov znižana na 189, umanjkale pa niso niti spremembe hardvera. Drugi drsnik odmislite, zato pa je vdelanega 32 MB več sistemskega pomnilnika, kar naj bi znižalo nalagalne čase, konzolica se polni med prenašanjem podatkov s PCja po USB-kablu, najpomembnejši dodatek pa so vrata video out, po katerih sliko s PSPja spraviš na televizor, ki podpira progresivni izris. Da kabel ni priložen, bo vznejevoljilo številne, tako kot je nas, ker zaradi tega nismo mogli pravočasno speljati testa za to cifro (polovičarskega pač ne bomo pisali). Paketič PSP slim & lite v črni ali srebrni barvi z napajalom in brez kakršnekoli pomnilniške kartice (ne, niti 32 MB ne!) pri nas stane 190 evrov, kar je za dvajset evrov več kot v tujini. Sčasoma bodo na voljo še spidermanovski z igro ali filmom in (predvidoma novembra) simpsonovski z ustrezno igro, stari PSP pa bo trajal le še do razprodaje zalog.



Plejstejšnove novosti

Konzole dobivajo vse več hardverskih dodatkov, tako igračasto/igričavskih, kakršno so recimo wiijeva pušketina, pa kitaro-bobni, Singstar in seveda pred kratkim napovedani kviz Buzz za PS3, kot onih, ki razširijo funkcionalnost. V Lajpcigu so tako najavili PlayTV, črno sprejemniško škatlico za playstation 3, ki bo konzolo spremenila v odkodirnik signala (HD-)digitalne televizije in v napreden videorekorder z možnostjo hrambe videa celo v ločljivosti 1080p. Ker bo imela napravica vdelan dvojni tuner, bo moč med snemanjem ene oddaje gledati drug program. Nadalje bo posnetke oziroma živi prenos možno po wi-fiju gledati tudi na PSPju. Kosiš travo na vrtu in na prenosnem zaslončku spremljaš tekmo, recimo. Poleg hardverskega kosa bo PlayTV vključeval servis v obliki zastonjskih Sonyjevih kanalov, ki bodo bržda sukali milijon reklam, muziko, (Sonyjeve) filme in porniče. A ne veselite se prezgodaj, zakaj zadevica bo začetkom dvatisočosmega na razpolago le v Veliki Britaniji, Nemčiji, Franciji, Italiji in Španiji. Nič Japan, nič Amer, nič Romun, zaenkrat. V dotičnih petih državah imajo namreč vzpostavljen resen, standardiziran sistem DVB-T, in tu bo Sony izvedel eksperiment. Cena in detajlie so zaenkrat neznani.



● **Tale neugledna škatla bo novi playstationov digitalni TV-tuner, ki bo konzolo spremenil v zmogljiv in zlasti prijazen videorekorder.**

Drugi strojni podaljšek, napovedan prav tako za prihodnje leto, je za PSP, reče pa se mu Go!Explore. Gre za enoto GPS, zapičljivo v zadenjsko stran prenosne postaje, in UMD, na katerem bodo Tele Atlasovi zemljevidi šestnajstih evropskih držav bivšega zahodnega bloka. Za celovito turistično pomoč bodo na voljo še prestolnice v 3D in milijon izpostavljenih zanimivosti. Za nameček bo zadeva nadgradljiva skozi Playstation Network. Naslednja PSPjeva nadgradnja bo Go!Messenger, zastonjski čvekalni softver, ki ga bomo zadegali na pomnilniško paličico in že bomo ob priklopu na brezžično internetno točko klepetali s poldevetim milijonom evropskih lastnikov prenosne igralne postaje. Vmesnik bo zaradi neke posrečene tipkovnice hudo praktičen, softversko rešitev pa bomo lahko nadgradili tako z mikrofonom za glasovno sporazumevanje kot s pred kratkim izdano dodatno kamerico za videokramljanje.



● **PSP v uspešnosti zaostaja za nintedovim DSom, vendar Sony blagovno znamko pošteno podpira, tudi z razširjanjem uporabnosti, recimo z GPSom.**

HPjev črni ptič

Kmalu zatem, ko je Dell popapcal Alienware, si je večni tekmec HP privoščil drugo najbolj znamenito manufakturo igričarskih pecejev, Voodoo PC. Naveza je prvi plod sodelovanja predstavila šele dobro leto po prevzemu, a sodeč na prvi zadeg uča je bil blackbird 002 vreden čakanja. Abak, namenjen najzahtevnejšim špilavcem in zanesenjakom, je zasnovan okoli povsem samosvojega ohišja, ki sta ga podjetji razvili z nične. Kištico so načrtovali tako za bombastičen videz kot funkcionalnost, rezultat pa je aluminijast artefakt, ki počiva na posebni nožici. Dvignjenost ne rabi le privlačenju pogledov, marveč predvsem boljši prevetrenosti, saj skozi spodnjo stran zrak sesljajo ventilatorji za ohlajanje sistema in pošastnega 1100-vatnega usmernika. Mimogrede, po zagotovilu projektantov izdelek še zdaleč ni krhek – stojalo naj bi preneslo težo treh odraslih oseb, tako da je strah odveč. Črni ptič je nadalje serijsko opremljen z robustnim vodnohladilnim sistemom, ki oskrbuje procesor in grafično kartico. Računalo je skozi HPjevo spletno štacuno že dobavljivo, sprva kakopak le Amerom. Koliko stane, je odvisno od železninske naphanosti, vendar se cene gibajo od 2500 do polsedmega dolarskega tisočaka, plus obvezni davek. Ni kaj, Alienwarove aurore in Dellovi XPSi so dobili poštenega tekmeca.



● **K uspehu Alienwarovih mašin je ogromno pripomoglo slastno oblikovano ohišje. Bomo videli, ako bo HPju z blackbirdom uspela podobna poteza.**

Ponovno novi ipodi

Po krajšem zatišju ob izidu iphona je Apple v začetku septembra razkazal prenovljeno linijo štirih modelov ipodov. Najmanj novosti so zapekli v drobčkane mešalnike. Tako shuffli po videzu in zmogljivostih ostajajo enaki predhodnikom, le da so jih odeli v par novih barv, med katerimi sta rdeča in vijolična. Nani so bili po drugi strani deležni bolj poštene prevetritve. Fasali so dvopalčen zaslon ločljivosti 320 x 240, zaradi katerega se jih je že oprijel nadimek debeluščki. Na voljo so v izvedbah s štiri in osemgigabajtno shrambo ter v petih barvah, med katerimi je nova RDEČA (Apple ji pravi RED, zato velike črke :)). Doslej največjim ipodom so pridodali naziv classic in so večidel nespremenjeni. Dobili so nova, popolnoma kovinska ohišja v aluminijasti ali črni barvi ter večje diske. Osnovni model odslej drži 80 GB, najbolj prostorni pa krepkih 160 GB večpredstavnine. Ob tem je zlasti impresivna baterijska zmogljivost – po navedbah klasiki godejo 40 ur ali sučejo filmčke sedem njih!

300 je najbolje prodajan HD-film



Mojstrska filmska uprizoritev Millerjevega stripa 300 je najbolje in najhitreje prodajana titula na novih ploščkih, saj so je doslej na blu-rayih in HD DVDjih prodali že več kot tristo tisoč komadov. To je, mimogrede, okoli 10 odstotkov celotne prodajne pogače. Warnerjev studio, katerega filmi so med najbolj iskanimi na HD-formatih, ne izda razmerja med rivalskima zapisoma, govori pa se, da je tehtnica nagnjena v prid blu-raya, kar je zavoljo PS3ja pričakovano. Navsezadnje je film pisan na kožo krvavih spektaklov vajenih igričarjev. Tudi mi smo se odločili za nabavo modr'ga-žarka, dasiravno je različica HD DVD bolj pestra, saj nudi sliko v sliki in še par priboljškov. V ekipi imamo mnogo playstationov 3, a le en pogon HD DVD.

Evropska inačica izide šele pozno jeseni, vendar je ameriška regijsko nezaščitena, zato nakup zgolj priporočamo. Z ameriškega Amazona pride izdelek s poštnino vkup 31 dolarjev. Z malo sreče se izogneš carini. Na plošči je poleg filma (v kino razmerju 2,35:1) še cela vrsta dokumentarcev iz zakulisja, intervjuji, tri izbrisane scene in pilotski posnetek, s katerim so producenti prepričali studio. Pohvalno je, da je kaka polovica tega materiala v HD. Drugače je največja novost na bojišču modrih laserjev odločitev Paramounta, da poslej podpira le še tabor HD DVD. To velja tudi za vse hčerinske studije, kakršna sta Dreamworks in MTV Films, z izjemo umetnin, ki jih režira Spielberg. Uradna razlaga šefov je, da sta priprava in izdelava HD DVDjev manj komplicirani, pa še predvajalniki so cenejši in zaradi tega dostopnejši. HD DVD je namreč mogoče dobiti že za 300 EUR, medtem ko najugodnejši model nasprotnega brega še vedno velja 500 EUR. Vendar se to zdi za lase privlečen razlog, saj se blu-rayi dobro prodajajo, priprava materiala za oba formata pa stane komaj kaj več kot za enega samega. Najbrž je DVD Forum oziroma nosilci patentov HD DVDja dali ponudbo, kakršnokoli že, ki je Paramount ni mogel odkloniti. Tako se bodo lahko lastniki playstationov 3 pod nosom obrisali za HD-izvedenke Transformerjev in Shreka 3. Čudne so vihre vojne, prav zares.

Najbolj vzburljiv član prenovljene serije je ipod touch. Gre v bistvu za iphone, ki so mu odščipnili telefonične in komunikatorske zmožnosti. Železnina je ostala enaka, vključno z velikim zaslonom in božalnim vmesnikom, ki napravi daje ime. Mutilacijo je preživela tudi brezžična povezava po standardu 802.11 b/g, kar pomeni, da ipodi zdaj samostojno dostopajo do interneta. V ta namen vsebujejo vdelan brskalnik Safari in aplikacijsko inačico YouTuba, ki hkrati rabi kot okolje za predvajanje videa. Apple je novopridobljeno zmožnost izkoristil s sočasno predstavitvijo servisa Itunes Wi-Fi. Do muzikalične trgovine je moč dostopati neposredno iz toucha in poleg ustaljenega nabora funkcij ponuja nekaj novosti. Najbolj posrečena je raba komadov kot melodij za zvonjenje. Iz katerekoli od zadaj pol mi-



● Ipho ... ekhm, ipod touch je ta čas na voljo le v črni barvi. Kakopak, saj drugače čez par mesecev ne bi mogli poročati o peterici novih odtenkov in gigabajt večjem disku! Hec na stran, zadevica je videti hudo seksi.

Tekmovanje proti neprijetni resnici

Microsoft že peto leto zapored organizira najbolj odmevno študentsko tekmovanje Imagine Cup v razvoju inovativnih programskih rešitev (seveda obvezno z njihovo tehnologijo) in par ekstra kategorijami bolj umetniške narave – fotke, vmesniki, kratki filmi. Vsako leto se spomnijo teme, ki bodoče programerje prisili, naj se nehajo prostituirati v namene informacijskih tehnologij, temveč naj svoj intelekt raje porabijo za izumljanje novih rešitev, ki lahko izboljšajo situacijo človeštva. Tako sta bili prejšnji leti na vidiku zdravstvo in izobraževanje, letos pa nam tradicionalno enovrstično nalagajo, naj si zamislimo svet, v katerem tehnologija omogoča trajnostni razvoj okolja. Ekologija, globalno segrevanje, jenjajoče zaloge nafte in slično, predvsem pa prosto odprto. Letošnja novost je kategorija izdelovanja iger, kjer s tehnologijo XNA (članek 3435 na stranki) v ekipi do štirih kreativcev ustvariš špil, povezan z osrednjo tematiko. Ozon Tycoon, Postal: Greenpiss Edition in Grand Theft Electrical Auto se seveda ponujajo sami od sebe. Zatorej zakurblajte brskalnik in preberite navodila na *www.imaginecup.com*. Časa za prvo rundo je do februarja, nagrade od 25 do 15 tisoč dolarjev za prve tri pa tudi niso za odmet.

N-gage noče umreti

Kot kak tečen vampir se blagovna znamka n-gage znova vrača med žive – zmerom bolj izmaličena, a očitno nepremagljiva. Potem ko je Nokiji spodletelo pri plasiranju istoimenskega hardvera, so si n-gage v tretje zamislili kot spletni servis za razpečevanje mobilniških špilov v slogu Steama ali Xbox Liva. Splaviti ga kanijo do novembra in bo pokrival več telefonov (N73, N81, N81 8 GB, N93, N93i, N95 in N95 8 GB), uporabniki pa bodo lahko z njega dolpobirali demo verzije iger, se zabavali z večigralstvom ter nabirali točke za dosežke. Achievemente, huh – Microsoft že srbijo odvetniki! Preizkusnice bo moč za plačilo spremeniti v poln izdelek. Nokia je že podpisala pogodbe z EA in Gameloftom za špile, kot so Creatures of the Deep, System Rush: Evolution in ONE: Who's Next . Smo gotovi, da ste že čisto mokri, ampak potrpite. Morda gre v tretje rado.



Turbo geforce

MSI je na zadnjo stran svojega geforca 8600 GT twin turbo vdelal pritiskalo, s katerim je moč instantno preklapljati med dvema biosema. Prvi vsebuje normalne delovne frekvence, torej 540 MHz za jedro in 1400 MHz za pomnilnik, medtem ko je drugi nekoliko navit. Ob njega rabi se takta dvigneta na 580 in 1600 meganihajev, kar je po navedbah MSIjevcev dovolj za okoli 20 odstotkov boljše rezultate v 3D Marku 06. Kaj potem, če obstaja softver s podobno funkcijo, in že res, da grafov potemtakem sploh nima smisla goniti pri nižji frekvenci? Samo da smo spet dobili turboknof! *gre podivjano maltretirat najbližje pritiskalo*

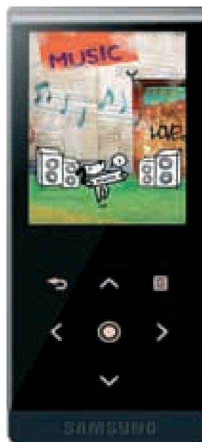
Fizikalni pospeševalnik za prenosnike

Za physx niti najbolj nežno prizanesljivi ne bi mogli reči, da se je prijel. Strojni pospeševalnik fizikalnih učinkov, o katerem sta se Aggro in Luni razpisala v Jokerju 155, je v dobrem letu obstoja uspel pridobiti podporo nekako dveh visokoprofilnih iger. Videti je, da k prodajnim številkam ne bo dosti pripomogel niti prihajajoči Unreal Tournament 3, vsaj dokler cena ostaja tako visoka. Toda Ageia ne namerava odnehati. V kovanju menda imajo nove različice kartičnih pospeševalnikov, sedaj pa so najavili še mobilno različico. Physx 100M oglašujejo kot rešitev, ki bo igričarje popeljala do realističnih užitkov, kjerkoli že so. Toda če damo marketinški bulšit na stran, vidimo, da zadeve doslej ni požegnal niti en proizvajalec laptopov, vključno z Alienwarom in kompanijo, ki v svoje izdelke praviloma natlačijo še držalo za piksne ter pilico za nohte. Mar bi se Ageia osredotočila na softverske fizikalne pogone, kjer jih na vsej črti tolče Havok ...

Cenejši pogon HD DVD za XB360

Potem ko je Microsoft pocenil konzolo xbox 360, ki jo zdaj mnogi trgovci v verziji z brezžičnim ploščkom in 20 GB trdega diska prodajajo za 350 evrov, je prišel na vrsto še zunanji pogon za čitanje filmov HD DVD. Enota, o kateri si lahko več preberete v Jokerju 166, zdaj v Evropi namesto 200 evrov stane 180 njih. Žal ji privzeto ne prilagajo filmov, kakor je to v Ameriki, kjer ti jih natrosijo cel kup, samo da postaneš morebiten odjemalec HD-formata. Ker je zadeva USB in združljiva s PCjem, se jo splalijona predpripravljenih skladb je moč izrezati 30-sekunden odsek in ga uporabiti za cingljanje. Neugodna je le na storitev vezana cena, saj je strošku 0,9 dolarja za osnovni štikl treba prišteti nadaljnjih 99 centov, če ga hočeš uporabiti za zvonjenje. Touchi so naprodaj z 8 in 16 GB pomnilnika in v ZDA stanejo 300 oziroma 400 dolarjev + davek. Cen pri nas še ni, ampak postavke najbrž ne bodo kaj prida drugačne, le da bo govora o evrih.

Samsungovi erotični hodimoži



● Vmesnik samsungičev je videti kul. Je tudi uporaben?

Korejski gigant se je pred časom brez večjega pompa lotil trga prenosnih predvajal. Svojih izdelkov za razliko od drugih (*kreh *Microsoft*kreh*Sandisk* kreh*) niso ošabno označili za ubijalce ipoda, marveč so jih raje predstavili skozi holivudske filme in domiselne oglasne kampanje, kakršna je tista, ki se je nedavno rolala na MTV. Poželi so dovolj uspeha, da se jim je splačalo nadaljevati, in tako so začetkom meseca pokazali nova izdelka, YP-P2 ter YP-T10. Imenski dolgočasnosti navkljub sta gizmeljna videti posrečena. Prvi je funkcijsko in oblikovno povsem dorasel ipodu touch, saj se ponaša z velikim zaslonom ločljivosti 272 x 480 pik, ki hkrati rabi kot dotikovni vmesnik. Predvajalne zmogljivosti in naphanost z bonbončki so primerljive Applovemu kronskemu dragulju, s tem, da YP-P2 nudi zanimivo možnost streamanja glasbe. V ta namen vsebuje modrozobo povezavo druge generacije in zna glasbo hkrati dostavljati trem sprejemnikom v dometu. Kot naročeno za živciranje učiteljev med šolskimi urami! Podobno obdarjen je YP-T10, le da zmore komunicirati z največ dvema napravama. Manjši bratec ima vdelan dvopalčen monitorček in pol manjšo, 4 GB shrambo, drugače pa je zmogljivostno neokrnjen. Lepotca se bosta v trgovinah širom sveta pojavila pred prazničnim obdobjem.

Nova miša



● Deathadder je nakazoval, da se bo ločljivostna tekma malce umirila. Nato je uletel lachesis s 4000 dpi.

Barski pretep za naklonjenost igričarskih denarnic se nadaljuje. Prejšnji mesec smo poročali o Logitechovi špilavni podgani G9, tokrat pa sta lonček pristavila še Microsoft in Razer. Par lun nazaj predstavljena deathadder (ta trenutno velja za najboljšega igrarskega glodalca) in habu sta očitno preživeta, tako kot sodelovanje med podjetjema. Noviteti so namreč razvili povsem neodvisno.
Microsoft se je za obuditev nekoč slavne znamke sidewinder pošteno potrudil in izgotovil radikalno oblikovanega mišona, za katerega je kojci jasno, da bo sedel le desničarjem. Zadevščina vsebuje par inovativnih domislic, o uporabnosti katerih bomo poročali, ko se znajdejo pod mastnimi Lunijevimi parklji. LCD-zaslonček z osnovnimi informacijami, sistem spremenljivih uteži in prekat za navitje odvečnega kabla so obetavni. Nekoliko v dvomih pa smo glede gumbeljna za instantni 180-stopinjski obrat, ki bi utegnil porušiti ravnotežje v nekaterih igrah.
Če G9 in sidewinder oblikovno spominjata na robustne terence, je Razerjev lachesis s simetrijo in seksi oblinami videti kot italijanski dirkalnik najbolj žlahtnega porekla. Izdelan je okoli laserskega tipala tretje generacije z vrtoglavo ločljivostjo 4000 dpi (za primerjavo: G9 navaja 3200 in sidewinder 2000 pik na palec), za izkoristek katerega je najbrž treba posedovati nadčloveško natančnost in / ali 30-palčen monitor. Poleg ustaljenega nabora Razerjevih dobrot se ponaša s strojnim preklapljanjem občutljivosti, ki je menda boljše od dosedanjega prilagajanja skozi programsko interpolacijo. V Leipzigu smo lachesisa imeli v rokah in vam lahko zaenkrat povemo, da zaradi nenavadnosti zahteva nekaj prilagajanja. Glede natančnosti pa res ni bilo nobenih pripomb.
Oba glodalca sta napovedana za oktober, s ceno okoli 80 EUR.

● Sidewinder je, podobno kot G9, na slikah videti oglat. A to je tako, kot bi čevlje sodili brez obutja.

WCG SLO '07

Aggressor premotri prve slovenske kvalifikacije za World Cyber Games in požre vso hrano, namenjeno novinarjem.

Ni skrivnost, da se v naši deželi z razvitostjo tekmovalnega igričarstva ne moremo hvaliti, pa čeprav njegovi začetki datirajo v isti čas kot rojstvo večigralstva na splošno. Avtor teh vrstic še predobro pomni ure, deset let tega zapravljene na Siolovih strežnikih za Quake. Neresnost tekmovalcev in organizatorjev? Medsebojno oviranje konkurence? Nemara – tudi to možnost je treba omeniti – nezainteresiranost dovolj velikega dela igričarjev?
Pustimo žolčne debate v tej smeri za drugič in se posvetimo dogodku, ki je morda eden prvih korakov na poti k hitrejšemu razvoju resne slovenske tekmovalne scene. Osmega septembra je Arena v ljubljanskem BTCju namreč gostila prve slovenske kvalifikacije za festival World Cyber Games, mednarodni turnir in nasploh mega ful kul špon dbest ava igričarski dogodek (korejski organizatorji ga skušajo po utripu približati olimpijskim igram ... megalomanski Korejci, pač). Kot globalni pokrovitelj že vse od začetka leta 2000 za njim stoji Samsung in reč se vseskozi uspešno razvija. Nagradni sklad se je na primer dvignil s štartnih 200.000 zelencev do okoli pol milijona letos. Obenem se je razširil tako spisek tekmovalnih iger kot držav udeleženk, finale pa je sčasoma pobegnil iz Koreje in obiskal San Francisco, Singapur in Monzo (ja ja, še vedno nam je žal, da nismo šli, srečni?!). Letos bo potekal v Seattlu, kamor gredo tudi naši štirje zmagovalci. WCG je z 72 državami udeleženkami in dvanajstimi igrami trenutno, če odštejemo letne lige (WSVG, ESL, CPL), največje tekmovanje svoje vrste. Edino primerljivo, francoski ESWC, je namreč pol manjše.

WCG? Kaj te to?

Zato je morda malce žalostno, da je prepoznavnost znamke pri nas očigledno še precej uborna. Na turnir v štirih disciplinah – Warcraft 3: The Frozen Throne, FIFA 07, NFS Carbon, Command & Conquer 3 – se je prijavilo borih 86 osebkov, dočim se jih je na prizorišču prikazalo še kakih dvajset manj, kar je bolj ubogo ob upoštevanju dejstva, da je na naših lastnih dogodkih redno tekmovalo po stopetdeset ljudi. Resnici na ljubo je treba pripomniti, da je bilo pri pošiljanju položnic s strani organizatorja nekaj zamude, toda za resnično zainteresirane orenk ovir ni bilo.
Prireditveni prostor v Areni je našim čitavcem znan, sploh če so se udeležili katerega od naših dogodkov. Tudi za WCG se je s svojo prostornostjo in prezračevanjem odlično obnesel. Igričarji smo pač igričarji in ako bi zraven še švicali kot bivoli, bi bila kriza. Tekmovalo se je na dvaintridesetih mlinčkih s procesorji core 2 duo E4400, radeoni X1650 pro in dvema gigabajtoma pomnilnika, zrli pa smo v 19-palčne zaslone. Samsungove, se razume. Od računal sta bili dve postavljeni na oder, kjer so se med drugim odvijali finali. Nasploh je tehnični del prireditve potekal gladko. No, skoraj; ker ga organizatorji tu niso hoteli biksati, so ga zunanji dejavniki. Arenino električno omrežje ni zmoglo zaobjeti vse esence dogodka, zato mu je pri tem pomagal napajalni kabel iz Koloseja čez cesto. Ta pa se je ravno sredi finala v Fifi skregal z avtobusom in šel svojo pot, zaradi česar je dvorana za pol ure ostala brez štroma. G33ki pa kot ribe na suhem.
Organizacija je malo šepala. Treba je vedeti, da je bila ta plod zapletenega sodelovanja slovenskih partnerjev in srbskega nosilca licence WCG za Slovenijo, Computer Landa (z organizatorjem Zeal Production), ki se mu imamo zahvaliti, da je prireditev sploh tu. Ta malce kaotična shema, ki je vključevala neprespane sodnike iz Beograda, je botrovala skoraj dveurni zamudi na začetku in več nejasnostim, ker razpored igranja ni bil takoj znan, predvsem pa ne na vsem vidnem mestu. Sčasoma je dogajanje steklo in bilo uspešno pripeljano do konca brez večjih pretresov ali očitkov o nepoštenosti. Upati gre, da bo naslednje leto potek bolj tekoč in bo dovolj časa za izpeljavo sistema z dvojno eliminacijo, ki si ga je na turnirju s takim renomejem marsikdo želel, a ga letos ni bilo.



Tekmovalk je bilo zelo malo: nič. Ne baš vseigričarski dogodek, ker vemo, da rade brcajo.

Fuzbal seka

No, počasen potek je botroval mnogo prostim mašinam, na katerih so se lahko ljudje neobremenjeno zabavali. Vzdušje je bilo zato kljub uradni famoznosti zelo sproščeno. Na robu prostora sta brnela še dva playstationa 3 in en wii, toda slednji žal le z enim metalnikom-v-ekran. Nezaslišano – to so gotovo napravili nalašč, da nisem mogel v tenisu nabutati Katarine Čas. Žal je bilo okoliške rulje nenavadno malo – za to krivim preveč zaprt prostor s svarečimi znaki pred vhodom in premalo spremljevalnih konzol. Če naj bo to dejansko festival špilavske kulture, bo treba pogruntati, kako učinkovito usmeriti narod skozi prostor, kjer bodo nanje strateško prežali wiiji z jogo in simulacijami kuhanja.
Kakorkoli, žal jim je lahko, ker so finali, vrhunci večera na vsakem takem dogodku, izpadli nadvse pozitivno. Zlasti finale v Fifi je vsled prostovoljnega komentiranja enega od udeležencev izpadel odlično – fuzbal + oder + komentar = zmaga. Barca je nasula Nemce v obeh igrah in slavil je Tadej 'Deycek' Kralj. Finale v Warcraftu 3 smo pa vsi tako ali tako gledali skozi observerje, hehe. Po napetih in žolčnih treh igrah je v adrenalinski končnici večera z 2:1 zmagal Žiga 'Coup' Pavlin. V Carbonu je slavil Filip 'Frequency' Štirn, v Tiberijskih vojnah pa Anže 'JoZhA' Polc. Vsem štirim čestitke, da bodo šli v ZDA gledat rođote in, upajmo, zmagat kako partijo. Mimogrede, zanimivo je, da so vsaj v Fifi favoriti leteli ven v četrt- in polfinalih in je Tadej zmagal brez fanatičnega treniranja noč in dan.
Nauk je torej, da se tekmovanja te vrste nikakor ni treba bati, mednarodnosti in starostni omejitvi 16 let navkljub. Pogumno torej, da se bo v nadaljevanju reč lahko razvijala!



V prvi vrsti od leve JoZhA, Frequency in Coup; Deycek jo je pocvirnal pred podelitvijo.

Privid za cekin

Vaši klateški vitezi sir Sneti, kajmak Case in jogurt Aggressor pojezdijo v nemško deželo na semenj čudes in neštetih vragolij, koder postanejo odrešitelji, mojstri ter gospodarji. Toda saška Koromandija jih sirensko premami, da ne najdejo več poti nazaj ...

Če zaprem oči, se sprostim in z naporom odmislim ves silni trušč množice okrog sebe, si lahko v spomin še vedno živo prikličem prizore našega srednjeveškega doma. Manjši grad, ki je gnezdil na vrhu vzpetine. Zastave v sapi, ki se je mešala v očetov mogočni glas, ko je radostno dirjal na sejem v bližnje mesto. Vonj pšenice, kapele in latrin. Deviške livade v zeleni odeji gozda, ki sega v daljo ter se naposled utrujeno položi v naročje kamnitih vršacev. In neučakanost, ki nas je pripeljala do tod, koder smo zdaj.

Kajti nisem se mogel upreti zovu avanture. Neki neznanec, ki je toplega poletnega večera potrkal na duri gradu, je naše podalpsko gostoljubje poplačal s komaj verjetno zgodbo. Spod temne kapuce je med hlastnimi grižljaji žarko govoril, da se bo v saški deželi na severu v kratkem zgodilo nekaj, kar se pripeti vsake kvatre enkrat in še takrat tako, da ne vedo kar vsi. Čarovniški sejem da bo to, stotine pisanih šotorov na ravnici, v vsakem pa okna v druge svetove, varljivo podobne našemu, a drugačne. Zelo drugačne. Magija tam teče v potokih po zraku, da si lahko z njo izmiješ utrujeni obraz, medtem ko se želje uresničijo s tleskom prstov. Le zlatnik daš in imaš, kar si želel. Bi bil rad heroj, ki kolje zmaje in od mrtvih vstaja tako, da se dotika v zraku plapolajočih črk? Tako bodi, bo dejal coprnik krivih zob s kosom barvitega blaga okrog vratu, ki mu pada po nenavadni beli srajci, in že boš zamahoval s silnim rezilom po trumah kanalj, za katerimi se bo kot črna gmota dvigala zobata zverina. Tlesk s prsti in padla bo tudi ona, ti pa boš tancal na kupu zlata in kot goba vpijal občudovanje soborcev. Želiš sovrage odstranjevati z razdalje, s čisto majhnimi, trdimi puščicami, ki letijo tako, da se jih ne vidi? Ni težave. In še tisočero tega. Videti boš mogel stvari, ki presegajo tvojo domišljijo, cele univerzume, polne nenavadnega dogajanja, od boja do tekanja, od razmišljanja do skakanja, od ježe kovinskih naprav do letanja po zraku. Le ljubezni da je malo, je svaril obiskovalec iz svoje raševinaste kute. Te ne more dati nobena čarovnija.



● Games Convention je največji igričarski smenj. Odvil se je med 22. in 26. avgustom in obiskalo ga je 185.000 ljudov (lani 183.000), od tega 12.300 poklicnežev (8700), spet od tega 3300 žurnalistov iz 46 držav (lani: 2610 / 38). Razstavljalci so bili 503 (374).



● Med uradnimi podatki je zaslediti naslednjo zanimivost: malo več kot polovica uletavajočih je bila stara nad 20 let, medtem ko so petino njih tvorile ženske. Vašim poročevalcem se je milo delalo, ko so gledali zala švabska dekleta, ki po splošni privlačnosti kotirajo tik za slovenskimi, kako se z izvoljenci sprehajajo po halah in jim pri tem ne držijo nožev na vratovih. Razvita država, jep.



● Nekajkrat na dan so se po rampi v orjaškem preddverju lajpciškega sejmišča spustili koleščkarji vseh vrst, med njimi nadslavni Tonček Sokolov, da se je množica zijaje divila njihovemu zafrkavanju gravitacije v glavo. Spektakel mora biti, itak pa bo Activision ob prihajajočem Skatu za Proving Grounds potreboval vso možno reklamo.



● Prizorišče žura za Call of Duty je bil zapuščen kontrolni stolp. Betonska notranjost je gostila kup trensi hostesovja, ki je streglo vse, v kar je pasal alkohol, in marsikaj takega, v kar ni. Medtem so se okrog sprehajali našemljeni soldati in je iz zvočnikov treskalo kot ob hudi uri. A motiti se nismo pustili in smo treznih glav ter skorajda nekrvavečih ušes do obisti preizkusili igro.



● Jap, plaža pod milimi oblački, s pomanjkljivo oblečenemi & pravosodno obdarjenimi nemškimi blondinkami. Tudi to je eden od obrazov Games Conventiona. Do perfektne počitniške iluzije je ob mivki manjkalo le še morje z ježki, da bi se slovenski džentlmeni češpljovju priponudili za ruvanje nadležnih bodic. Nemara prihodnje leto?

To mi Delitzsch!

A kaj bi z ljubavjo, so se rogali moji lahkoverni možgani. Dodobra sem že bil spoznal mnogo frajl iz okoliških vasic, za poroko pa bo še čas. Vroča kri je vzplapolala v meni, prividi silnih junaštev so me dvignili in me počasi trgali na koščke, da sem norel od sladostrastne bolečine. Že naslednje jutro ob najbolj rani zori sem z bratom Casom in kameradom Aggressorjem kopitljal čez ravnico – brez očetovega blagoslova, materinega poljuba in Njegove spovedi. Šli smo, kot bi nas vodil veter, skozi skrivne predore v gorski steni, ki jih pozna le domačin, čez nagubano avstrijsko deželo in rodovitne poljane, ki leže za njimi, mimo prijaznih ljudi in urejenih vasi ... Dokler nismo, napol mrtvi od utrujenosti mnogih milj, prišli v mestece na Saškem, ki se je klicalo Delitzsch. Po praznih, s kamnitimi kockami podloženih ulicah je votlo odmevalo, ko so podkve naših konj ob simpatičnem gradiču dosegle krčmo Pri zlatem orlu. Tam smo se najedli, se napojili in ob večernem ognju pomenkaje izvedeli tisto, kar nas je najbolj zanimalo: čarovniški smenj se začne rano naslednji dan v kraju, ki se imenuje Leipzig in je čisto blizu. Kako sladek je bil tisti sen v posteljah iz perja ponosne ujede!



● **Včasih smo na koncu mastnih žurov lokali pivo iz čevljev in jih metali v kamine. Nemška varianta da temu novo razsežnost radostne destrukcije.**

Čeprav so nas od dolge poti bolele zadnje plati, nas ni moglo ustaviti nič. Zarana naslednji dan smo že stali med šotori, ki so bili še mnogo lepši kot v domišljiji. Pred vsakim je stal po nenavadni modi urejen možak, ki je s čisto rahlo sumljivim nasmeškom vabil na svoj štant. In smo jih obiskali, vse po vrsti. Več dni je trajalo, da smo obredli slehernega, in res je bilo, kar je obljubil popotnik: ni ga bilo, da bi ne vseboval okna v drugo razsežnost. Najbolj običajna (a le zato, ker jih je bilo največ) so bila velika kot presejalo za zrnje. Stopil si prednje in poprijel za napravico iz gladke snovi z izrastki, kot jih ima na hrbtu merjasec, ter z glavama, podobnima olesenelim pijavkam. Te izrastke si pritiskal in glej čudo, oživel si tam v drugem svetu, odet v neobičajno opravo, željan si maščevanja ali česa drugega slično preprostega. Na drugih so norčki glasno godli na inštrumente, ki so verjetno prihajali iz Indije ali Arabije, nekod drugod so se na deskah z majhnimi kolesi odrivali visoko v luft, po mizah so ljudje polagali raznobarvne podobice, s katerimi so se borili, polno je bilo železnih vozov, ki žal niso smeli hrumeti. Mnogokje pa so se sprehajale hotno razgaljene lepotice in nas zapeljivo vabile, naj se jim pridružimo. Toda ko se je brat Case za eno ogrel in se začel kot rasni žrebec, kakršen je, pasti po njenem voluptuoznem telesu, ki je kar klicalo po no-



TEŽKA MAŠINERIJA

Eno največjih zamer, ki jih imam glede letošnjega sejma v Leipzigu, je postopanje hardveraških razstavljalcev, izvzemši nekaj svetlih izjem. Kamorkoli sem namreč stopil, so bili prisotni gorostasi možje, ki so grdo gledali, če je kdo prišel preblizu vitrinam z bakreno svetlečimi se relikvijami, povedati niso znali pa ama nič. Na Asusovem štantu sem prisotne z vprašanjem, kje je njihov PR-menedžer, poslal na kvest stopnje 99999, proizvajalce s poštenimi reklamnimi brošurami pa lahko preštejem na ... err, dva prsta. Antec sploh ni imel ničesar pametnega, ker je bil ves njegov prostor zapolnjen z rumenim mustangom. Njihovim tržnikom očitno dogaja. Izjema sta bila prostora pomnilniških podjetij OCZ in Mushkin, kjer so mi lepo razkazali impresivno kolekcijo novih vodno hlajenih pomnilniških modulov DDR3, ki jih navadni smrtniki itak ne bodo nikoli videli, ter ultra navitih sistemov (OCZ je razkril vodni hladilnik hydrojet za procesorje z deklariranim toplotnim odvajanjem do 400 W). Pri Mushkinu sta dva na licu mesta postavljala rekord v navijanju s hlajenjem s tekočim dušikom. Nisem uspel videti, kam sta ciljala, ampak jima tako ali tako ni uspelo. Navijalci so se lahko nagledali gore bakrenega železja, saj so bile v ospredju predvsem navijaške mamaplate s tono toplotnopipičnih hladilnikov, za povrh pa so se očitno vsi proizvajalci, od MSIja do Asusa, resno vrgli v hlajenje, saj je bila gneča hladilnih kompletov nepopisna.



● **Muškinov tim za požiralom tekočega dušika. Na koncu je sistem s core 2 extreme QX6850 in radeonom 2900XT kazal 27.039 3DMarkov06.**

Bolj priljudni so bili proizvajalci vmesnikov. Razer je predstavil novega mišaka, zvanega lachesis, ki nadaljuje serijo kačonastih imen, saj lachesis muta označuje jamskega gada. Po občutku je res tr00, predvsem zato, ker izstopa z nenavadnimi gumbi. Osrednja reč, s katero se hvali, je tipalo s 4000 dpi. Še enkrat: 4000. To je štiri pa tri ničle. Zdaj lahko v Excelu vedno zadenete na mejo med celicama! Šalo na stran, končno sem v roke prijel zloglasni novint falcon, 3D miško oziroma bolje rečeno kljuko, ki jo lahko premikaš v prostoru in ima to dodatno lastnost, da obvlada povratni odziv, zaradi česar je moč prostor 'čutiti'. Občutek je v realnosti res prisoten – po virtualni mizi sem kotalil predmete in jih metal naokoli – a še veliko pregrob, da bi bil primeren za natančen nadzor v igrah. Upam, da so nerodnosti stvar programske opreme, ker je reč intrigantna. Zraven je Microsoft predstavil miško sidewinder, ki se ponaša z LCD-displejem, bojda uporabnim za snemanje makrov. Na prizorišču je bilo še nekaj zanimivih, povečini nemških vmesnikov, recimo podlaga s plastično žogo, v katero si brcal in tako igral



● **Naj vas navidezna krhkost ne zavede: falcon je v rokah robustna zadeva, celo malo preveč. Občutek hrapave mize je bil že skoraj nelagoden.**

Pro Evo (občutek: bolj beden), simulator ladijskega krmila pri štantu, kjer so vrteli Ship Simulator 2008, in X6 – dopolnljivo čudo s štengami, velikimi gumbi in joystickom ali volanom, ki je folk v verziji na smenju metal okoli, da so bili vsi potolčeni. Čekirajte ga na *www.x6-simulator.com*. Lovilnikov možganskih signalov, ki so nas zrajcali na letošnjem CEBITu, pa žal ni bilo na spregled. Zamerim.

Mimogrede se je naša garda mavrično zadela na Miracubovem prostoru s stereoskopskimi 3D monitorji – zanašalo nas je še nekaj časa. Malo bolje se je odrezal Phillipsov amBX, 'sistem za celostno doživetje', ki zraven ekrana nabaše barvne lučke, ventilatorje in ropotalnike. Zna biti fino, če smo res v elementu, samo imamo vsi občutek, da kmalu postane krneki. Osebno mi ne bi bilo fino, če bi mi nekaj stalno pihalo v fris, zato bomo sklepe vlekli šele po daljšem testiranju. (ag)



● **Tole je predimenzionirana razstavna verzija amBXa, saj običajna na mizi dela gnečo. Kot nalašč za vas, če hočete veter v laseh ali ste roza.**



Starodavna muzikalična dvorana v središču Leipziga je že več let prizorišče koncerta, kjer profesionalni orkester z godali & tolkali izvaja kompozicije iz špilov. Smo imeli rezervirane karte po 50 evrov, a ker Nemci ne poznajo Slovenije, nam jih niso poslali. Imajo pa na seznamu kup afriških držav, za katere je pač dosti bolj verjetno, da se udeležijo predstave.



Trije konzolaški proizvajalci – Sony, Microsoft, Nintendo – so za ugodje potencialnih odjemalcev poskrbeli vsak na svoj način. Nemara celo preveč, kajti po napornem dnevu rokovanja z vsemogočimi igričarskimi umotvori, med katerimi ni manjkalo možgane kisajočega ščiša, je marsikateri obiskovalec na mehki blazini omahnil v sladek spanec.



Malo stran od Activisionove rampe v preddverju je imel EA postavljen odrček za kitarščino Rock Band. Naštudirani posamezniki so demonstrirali godbo z dvema kitarama in bobni ter vpitjem v mikrofon, kar je prisostvujoče spravilo na rob delirija. Še ena všečnost pri Nemcih: sproščeni so in prav nič jih ni sram iti na oder pet, čeprav nimajo niti malo posluha.



Stari E3 velikim založnikom in vodilnim proizvajalcem zabavnega hardvera ni ugajal zaradi prevelikih stroškov in premajhnega oglaševalskega izplena. Glede na to, da je leipziško sejmišče menda postalo premajhno in da se širijo govorice o selitvi v Frankfurt, res upamo, da ne bo šel po gobe še GC. Tudi Leipziga smo se že navadili!



● Kjer so geeki in družine s froci, tam je Star Wars. Dvotretjinski delež JCT-jevske odprave, ki se je v Londonu nedavno udeležil Celebrationa, je bil preveč zaposlen z nabijanjem ostalega špilovja, da bi bil pozoren na posebneže v kostumih. Igralnega Force Unleashed itak niso imeli.



● Sony je postavil naddomišljijski večdelni štant, ki je vseboval takole straniščno igralnico, kjer si med sedenjem na školjki nažigal Wipeout HD. Še dobro, da refleks ni prijel, kajti med urnebesno hitrostjo te je res prijelo srat. Ideja za vse, ki se selite! Aja, nemška beseda za drisko je Durchfall.



● Games Convention je lušten sejem iz več razlogov. Ljudje so normalni, vljudni in mirni (ne tako kot E3, ki je bil poln hrupnih, umazanih degenerirancev), za profesionalce je odlično poskrbljeno (spet drugače kot v ZDA, kjer so bili med 70.000 prisotnimi kao vsi poklicneži in te ni kot novinarja nihče šmirglal), hostese pa so ravno toliko cipaste, da mokre sanje kapljico spustijo.



● Takale gužva je vladala zadnja dneva, ko se je za vikend v Leipzig Messe zgrnila večina obiskovalcev. Mestoma se dobesedno nisi mogel premakniti in še dobro, da smo cajtungarji na glavnem prizorišču svoje delo povečini opravili že prej. Če takega drenjanja ne maraš, Games Convention ni pravi kraj zate.



● Microsoft se je s Halom 3 utaboril pod vrtiljaško kolo, v katerega koša-rah si igral DMC4. Vendar to ni odtehtalo slabega okusa v ustih, ko si ugotovil, da so prinesli le multiplayer.



● Na otvoritvi so govorance imeli mnogi velmožje in velžene, med ostalimi župan Leipziga Burkhard Jung. Seveda, saj naval na smenj mestu daje dobiček in priteguje pozornost.



● Ko si v drugi hali zagazil v tako gnečo, da nisi videl dveh metrov pred sabo, je bil to znak, da si blizu Blizzardovega prostora. Naval rulje je bil praktično ves čas gromozanski in to, hecno, bolj na Warcraftovo stran, čeprav je bilo igranje Starcrafta 2 zanimivejše. Vsi WoW-fanatiki so imeli v centralni hali na voljo še prostor za igranje kart, če so v tej vrsti obupali.



● Nedaleč od razstavišča so na 80.000 kvadratnih metrih površine postavili 'GC freestyle', mladinski kamp. Dnevna karta je stala 43 evrov, za štiridnevno so hoteli 130. Jasno, saj so imeli plavalni bazen s 'chillout' cono, kup športnih igrišč in koncerte skupin, kot so Madsen, Virginia Jetzt! in Revolverhead. Boste tam naslednje leto taborili tudi vi?



● Na prireditvi je bilo letos čuda uradnih tekmovanj raznih lig, med njimi eminentnih WCG (z delom nemških kvalifikacij) in ESL (Electronic Sports League). Ob farmah zaslonov, za katerih znaten del so mogli sesti tudi obiskovalci, so stale velike dvorane, v katerih si lahko na licu mesta poslušal komentiranje. Edina zamera je, da so gnali skoraj izključno Warcraft 3.



● Da wii neustavljivo orje ledino 'casual gaminga', je znano celo največjemu neuku. A vseeno si nisi mogel pomagati, ne da bi buljil v dolgo vijugo osebkov, ki so potrpežljivo čakali na preizkušanje ne novega Sonica in Maria (no, tudi tam je bila gneča) ali Metroid Prima 3, pač pa tenisa iz Wii Sports. Dlje si čakal edinole za Unreal Tournament 3 in WoW.



● Čeprav je vsemogočna novinarska prepustnica vladala nad ruljo, ni bilo nobenega dvoma, da je smenj namenjen predvsem slednji. Vse je bil velik spektakel z nebrojem dogodkov in nešteto animatorji, ki so zabavali staro ter (predvsem) mlado. Nemci bi ne bili Nemci, ako bi tudi tekmovanj - na sliki liga ESL – ne napravili v stilu. Ko ni bil Warcraft, so bile pa dirkačine.

sečnosti, ga je klofnila ter ga krakajoče nadrla, češ da je slovanski kmet. Že je potegnil oni pravi meč, kar sem ga odvlekel stran in mu vbil pamet v glavo, rekoč, ali ne vidiš, da gre samo za čarovniški privid?

Rad bi živel v mestu Pfaffenhoffen

Medtem mi je namreč že postalo jasno, iz kakšnega testa je tale smenj. Je že res, da so bile nekatere fantazije, ki so ti jih za cekin pricoprali magi, čudovite. Bila je ena po imenu, kako že, aha, Crysis, potem (zlomivši si jezik) Super Mario Galaxy, Assassin's Creed, Jericho, Unreal Tournament 3, Skate, Pro Evo 2008, Metroid Prime 3, Kane & Lynch, Portal, Call of Duty 4, Rock Band, WiiFit ... A čez čas se je velika večina čudes malodane zlila eden v drugega, tako podobna so si bila. Za bisere si moral orenk brskati po podrasti in plevelu, med katerim so se bohotile sumljivke, za katere se bo še izkazalo, če bodo užitne (Project Gotham Racing 4, Hellgate: London, Ratchet & Clank, Uncharted, NFS ProStreet); skrotovičene predstavnice nekdaj visokoraslih žlahtnih rastlin (Speedball 2, NBA Live 08, Need for Speed ProStreet, Team Fortress 2, Devil May Cry 4, Mercenaries 2, Time Crisis 4); in nevarno strupene gobe (Turning Point, The Club, Black-Site, Eye of Judgment). Kot neizbirčna mesožera s Casom glede tega nisva imela težav, ga je pa nasrkal vegetarijansko nastrojeni Aggro (izvor njegovega vzdevka ni agresija, temveč agronomija, he he), ki je moral pazljivo izbirati med plodovi onesnažene narave, da bi sekreti na štrbunk ostali kolikor-toliko neogroženi.

Toda čeprav sem kmalu vedel, koliko je grajska ura in kam inkvizitor taco moli, nam to ni pomagalo. Dasi smo v tujo deželo krenili pogumno, upajoč, da si izpolnimo sanje, obranimo Pravico & Resnico ter se v domače kraje vrnemo kot junacje, smo se v navalu čarovnij izgubili. Nepregledna množica kakih 185.000 duš, ki je v Leipzigu skupaj z nami iskala vznemirljivih doživetij in odveze od sivega vsakdana, z nami vred še zmerom slepo tava med raznobarvnimi šotori. Čarovniški trgovci nam ciničnih nasmeškov ponujajo neotipljivo robo, nas vabijo, da znova in znova gledamo skozi izložbe, da se počutimo, kot da so se nam sanje uresničile, da smo, koder nismo, in da smo, kdor nismo. Premladi smo še, klateški vitezki spod slovenskih gora, da bi se znali temu upreti, zato se daljava vigvamov zdi nepregledna in poti med njimi vedno sveže, čeprav so že tisočkrat prehojene. A kljub temu zaupam, da bom kmalu znal najti tistih nekaj pravih draguljev, ki bodo dejansko obogatili resničnost, in se vrniti vanjo. Ni idealna, toda privid za cekin se na koncu izkaže za dosti bolj krutega.



● Kareema Adebijo, khm, Adebibe je v živo malo revše, ki pa bi lahko z jozeljni rešilo Pomurske mlekarne iz krize.

RETRO IGRALNICA

Peta hala Games Conventiona je bila rezervirana za projekte, ki se ne rinejo pod najhujše žaromete, recimo otroške igre za DS tipa Veterinar: moja uboga vidra (ali nekaj podobnega), od vsega hudega zmatrane nastavljačice, ee, razstavljačice, družinske počivalnice ... In čisto pravo, spodobno obsežno retro igralnico! Na mize, ki so bile videti, kot da bodo ravnokar izpustile leseno dušo pod težo katodnih televizorjev, so navdušenci pod ohlapnim pokroviteljstvom pagine *www.easyretro.com* privlekli čuda mašin, tako konzol in avtomatov kot računal. Zvezda je bil dreamcast na projektorju, ki je poganjal še vedno izredni Soul Calibur. Špil iz leta 1999 se igra bolje kot večina novejših pretepačin, vaš poročevalec pa je obranil čast slovenske pretep-scene in brez izgubljenega duela porazil čisto vse, ki so prijeli za plošček. Nežoknjeni niso ostali niti C-64 z Bomb Jackom, saturn z Bombermanom (obstaja kaka povezava med retro sceno in bombami?) in atari ST z nečim, suspiciozno pa sta manjkala spectrum ter amiga. No, najbolj hecno je bilo, da če si iz enačbe odstranil fensi šmensi podobo in zvok dolby digital, si dobil pretežno enake koncepte iger, kakršni so vladali v ostalih halah. Ampak tega itak nihče noče slišati, posebej če je ravno dal petsto evrov za next-gen kartico ali konzolo.
Za konec sva s Casom preizkusila še virtual boya, bržda najbolj nesmiselno konzolo vseh časov, ki je z vektorsko grafiko in sistemom ogledal skušala dati vtis globinske 3D grafike. Ob trpljenju okularjev bi se skorajda že jodlajoč zadrl "OH, BOLE-UČ-INA", če ne bi bila podobna beseda BOLLEČINA že rezervirana za najljubšega katastrofalnega režiserja. Ki je Nemec. Kakšno naključje. (sn)



● Ob takih napravah se zaveš, da so igre kljub vsemu že prehodile nekaj poti in da je treba njihovo zgodovino čislati. Anali, zbor!





● Zgovorneži, ki so skrbeli za ogrevanje publike, so glede na gostoto rulje, ki je tudi po uro švicala v gneči, svoje delo opravili z odliko. Razlog so bili kakopak zastonjski priboljški. Disney ni izostal, divje pa je bilo pred Konamijevim štantom, kjer je Kodžima delil vstopnice za ogled predstavitve MGS4.



● Smenj je bil takisto družinsko usmerjen in čeprav je bilo takihle mravljincev v osrednjih dvoranah videti malo, so na svoj račun prišli v peti hali, kjer so uživali ob enostavnejšem softveru za PC in DS. Srce topeče je bilo videti malčka, ki v spremstvu dedka ali babice izvaja digitalne vragolije.



● Majhno vprašanje za kviz: katera vrsta nalinijskih špilov je najbolj oblegana? Mmorpgji že ne, hehe. Daleč največjo eksplozijo zadnja leta doživljajo spletne igre za široko ruljo (casual games), ki jih, mimogrede, igra več žensk kot moških. Vseeno je formalno najstarejši nemški nalinijski igralec moški, 86-letni Walter Lutzky, ki je tule poziral pred adrenalinsko partijo kart.



● Za to pravljično zaveso se je skrival Nintendov bizniserski razdelek, kjer smo izbranci posedali na kavčih, lokali energijske napitke, žvečili jabolka z odtisom 'WiiFit', igrali Super Mario Galaxy ter Metroid Prime 3 in opazovali, kako se meter stran nemilo drenjajo navadni smrtniki. Odslikava Nintendove poslovne filozofije, ki se giblje med človekoljubno in smrtonosno?

Crysis *(Electronic Arts za PC, novembra)* Če bi kdo vprašal, katere igre so na smenju povzročale kačjo vrsto do vhoda v halo, bi bil Crysis že privzet. Lani so poganjali gigantsko večigralsko karto, letos pa je bilo na vrsti puščavništvo. V farcryevski maniri je bilo moč harati po delu tropskega otoka, kjer so bili severnokorejski prašinarji na milost in nemilost prepuščeni naši nanoobleki ter sprevrženemu umu. Vsi so hitro jedli prst, kajti nažiganje je bilo čisti surovi užitek. Zares – čeprav sem se nagledal prikoličnih videov in reč igral že lani, me je zagrabila, kot bi jo uzrl prvič. Težko je izluščiti posamezne razloge za tak učinek, saj gre bržda za skupek vsega, od ropotanja na-



bojev in špricanja krvi po vizirju, ko nas zadevajo, prek globinskih efektov ter realističnega gibanja ob mrzličnem teku do cefranja palmovih listov. In za občutek moči. Lahko bi sicer taktiziral s tiholazenjem in nasprotnike popokal od daleč z lično modificirano krepalico. Vendar sem udaril v sredo baze, preskočil hišo, zgrabil sovraga za vrat in ga vrgel med drevje, zradiral bojni čoln s težkim mitraljezom ter za posladek utišal še enega težaka tako, da sem v hišo, kamor se je zaredil, zapeljal s terencem. Upam le, da se divjanje skozi puščavništvo ne bo prehitro uneslo. Še lepa malenkost: ko poberemo orožje s tal, naš lik to vidno postori z levo roko. V tistem je šel moj fris od :S in 80 do XD. Če je še kje kak nejeveren Tomaž, je Crytek zanje že najavil demo, ki dospe 25. septembra. Jaz sem že prodan. (ag)

Super Mario Galaxy *(Nintendo za wii, 16. novembra)* "Mijamoto-sama! Could you pureeese terr us why do ALL your games RULE so much? We want to have your children!" Tako bi JCTjevska odprava v pravoverni angreščini kowtowala pred očetom Maria. Žal ga ni bilo – bržda ni mogel prenesti, da bi moral na avionu sedeti zraven smešnega Kojime in naspidiranega Itagakija, ki bi ga stalno rugal – smo pa zato v biznis centru dobili priložnost igrati Super Mario Galaxy, ki ga rulja niti pod razno ni uzrla. Kaj reči: zadeva je Mario 64 na vesoljskem spidu. Maria tekalno-skakalno vodiš po okroglih, planetoidnih svetovih, pri



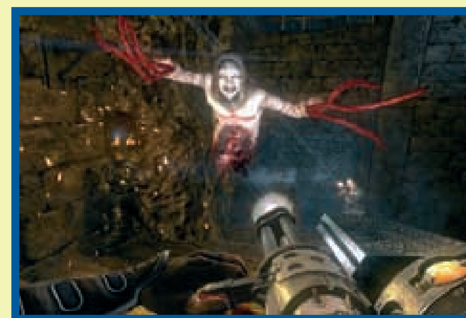
čemer nenadzorljiva kamera dela bore malo težav, in nepopisno uživaš v perfektnem nadzoru, odlični grafiki ter simpatični luštkanosti. Logično je, da daljinec treseš, ko je treba kako nakazico pritisniti okrog ušes, da nunčak rabi vodenju lika ter dejanjem, da Mario učkastim neprijateljem hopsa po glavah, da so tu zelene cevi, ki te popeljejo na drugo stran planetka, da imaš sposobnost dvojnega skoka ... Ampak glavna je Mijamotova genialnost, ki seva iz vsake pore špila. Kjer se je po krivem zaničevani Sunshine trudil z vertikalnimi novitetami, Galaxy stavi na zabavnost in dostopnost vsakomur, pri čemer bo izpljenemu dizajnu in tempu dodal še način za dva. Mijamoto car. Otroci so na poti. (sn)

Pro Evolution Soccer 2008 *(Konami za PC, xbox 360, PS3, PS2, PSP in DS, oktobra)* Da je Konamijeva stojnica tista, ki jo vaša izvidnika Case in Sneti na prvi dan smenja, rezerviranega za novinarje, najprej obiščeva, postaja tradicija. Tudi zato, ker rokovanje s Pro Evom, letos čisto po EAjevsko označenem z letnico, v sledečih dneh odpade, saj je gneča okoli špila neznanska. Zasedla sva postajo, koder je laufala verzija za PS3 – prisotni sta bili tudi identični različici za 360ko in PC (končno!) ter grafično inferiorne izvedenke za PS2, PSP in DS – ter po nekaj tekmah štant zapustila obsijana s pretežno pozitivno avro. Edini resnejši zadržek se zopet tiče grafike, ki ni bila tako sezuvajoča, kot bi si spričo hardvera novodobnih konzol in abakov želela. A podoba



je bila ob visoki ločljivosti, 3D publiki na sediščih stadionov in boljši prepoznavnosti igralcev na zelenici vseeno opazno boljša od one, ki je krasila 'lansko' inačico za xbox 360. No, itak vas bolj zanima, koliko se je v primerjavi z dotično naprej premaknila igralnost. Najprej je treba povedati, da je šentiment ob podajanju, preigravanju in občudovanju gibanja prelestno animiranih možicljev tisti stari PESjanski. Kar je dobro, če prisegaš na klasiko, za odtenek ali dva manj pa, ako si proti upanju upal, da bo prvi pravi next-gen Pro Evo dostavil revolucijo. Ne glede na to pa lahko rečeva, da so dostojno popravili odzivnost igralcev pri gibanju z žogo okrog svoje osi, dočim je tempo deloval simulacijsko ugoden. O naprednosti 'Teamvisiona', nove logike umetne inteligence, ki se bojda prilagaja igralčevemu stilu, bomo znali več povedati prihodnji mesec. Pripravite pa se na večji poudarek na obrambi, saj so bili streli oziroma zadetki z razdalje spet laže izvedljivi. Večjih novosti v taktičnih menijih, razen svežega grafičnega stila, nisva zapazila, medtem ko Konamijevi kravatarji v Leipzig s seboj niso privlekli producenta Šinga 'Seabassa' Takatsuke, zato vprašanj glede preostalih vsebin letošnje edicije, recimo večigralskega modusa in sprememb v Master League, nisva imela komu nameniti. Čez slab poldrug mesec bo vse jasno. (cs)

Jericho *(Codemasters za PC, xbox 360 in PS3, oktobra)* Clive Barker's Jericho ni bil pri vrhu najbolj impresivnih streljank smenja, temveč najbolj navdušujočih iger. Več tehnikalij o špilu si lahko preberete v intervjuju z avtorji, tu bomo razdrli kako o konkretni izkušnji, ki je bila pošteno impresivna. Iz prvoosebnega pogleda sem nadzoroval poljuben lik iz odprave nadnaravnih specialcev, ki se pojajo po zakletem templju in strelјaško odstranjujejo pošastke. Samo nažiganje je bilo adrenalinsko kot le kaj, saj so grozljive nakaze bodisi hitro uletavale, bodisi me od daleč



obmetavale z ognjenimi kroglami, bodisi oboje. Tako sem se bil prisiljen stalno gibati, se skrivati in streljati, kar je ob odlični grafiki in zvoku botrovalo stalnemu teku adrenalina. Kadarkoli sem se mogel preseliti v telo drugega člana odprave, kar ni bilo le nadvse koristno, temveč nujno, saj so določeni grdavži zahtevali drugačen pristop – nekateri so hoteli umreti pod točo svinca, drugi so se raje vdali magiji. Takisto sem mogel sotrpinom poveljevati skozi enostavni vmesnik v slogu pojdi tja, ščiti in podobno. Špil me ni prav nič ujčkal: če sem na ukaze pozabil in sam odbluzil naprej, sem se kmalu znašel pod prevelikim pritiskom sovražnikov, kolegi so bili v nevarnosti, moral pa sem še najti pot do njih, saj se niso kar samodejno transportirali do mene. Če bo končni izdelek podpiral napredne puzle z elementi na različnih delih stopenj, kar bi nadvse razveselilo hardcore igralce, sicer ne vem. Gotovo pa je bil Jericho navdušujoča, zabavna pucačina s samosvojimi, naprednimi elementi, ki ima vse možnosti, da se iz ozadja dostojno zoperstavi težkokategornikom tipa Crysis in Halo 3. (sn)

The Witcher *(Atari za PC, oktobra)* Marsikateri obiskovalec se je s Čarovnikom nehal ukvarjati po pojavi prve grafične anomalije na zaslonu, ostale pa je iz so-



bice odgnala že prav nevzdržno s pepelom posipajoča se Atarijeva uslužbenka. ŽENSKA, VEM KAJ JE TO BETA VERZIJA, ORKODIJO! Ben, jazst sem ostal in vztrajal. Samo za vas, petični bralci. Okej, v bistvu predvsem zaradi sebe, kajti zaslutil sem, da bi se pod žužki in neoptimizirano kodo znal skrivati dostojen potomec Diabla. Ali novi Neverwinter Nights. Ni čisto jasno. Po eni strani mi je namreč The Witcher z markantnim glavnim junakom, belolasim gorostasim elfom, in presenetljivo inteligentnimi dialogi med liki dal misliti, da bo šlo za dokaj prefinjeno frpjko. Po drugi pa me je manično klikaški vzorec realnočasovnega bojevanja nagibal proti obratnemu mišljenju. Saj ne, da imam kaj proti sekljanju hord gnusnih spakov po grajskih temnicah, kjer je gonilo nabiranje čedalje mogočnejših urokov in opreme. Ampak resnično upam, da bo znal The Witcher združiti najboljše elemente obeh modelov jaganja domišljijskih vlog. Potencial ima. (cs)

Spore *(Electronic Arts za PC, spomladi 2008)* Glede na zmikljivost te neznansko pričakovane strategije iz možganov očeta Simčkov Willa Wrighta, v kateri bomo začeli kot preprosta žival na enem od mnogih planetov in se razvili v medgalaktično civilizacijo, so mnogi dvomili v njeno prisotnost v Leipzigu ter v napovedani izid v poljubovalnih mesecih naslednjega



leta. Dejanskost je bila vmes med željami in resničnostjo – Spore je bil sicer prisoten v igralni obliki, vendar vse skupaj ni bilo nič kaj bolj kompletno kot tisto, kar je Will pokazal lani. Urejevalnik bitij se je napihnil in omogočal podrobno stvarjenje telesa začetnega bitja, kot bi gnetel glino in vanjo vtikal roke, noge in rogove, spreminjal kote ter velikosti ... Ampak to smo videli že prejšnje leto. Igranje v barvitem 3D prostoru, kamor se je kreatura preselila po stvaritvi, je imelo dosti skupnega z The Sims, saj je bilo treba zadovoljevati njene osnovne potrebe, da se ni zbunila, jo varovati pred naokoli lutajočimi plenilci in skrbeti za njeno razmnoževanje. Spore si je resda nadel nov obraz, ko so se kreaturice dovolj razvile, da so odkrile ogenj. Tedaj se je špilanje spremenilo v lahkotno realnočasovno strategijo, kjer si podložnikom ukazal nabiranje hrane, ki je hkrati rabila kot denar. Toda zopet je igralna predstavitev močno spomnila na Willovo demonstracijo '06, sploh ker baštardje niso hoteli konkretneje pokazati širitve v vesolje. Pravzaprav smo več od tega bistvenega elementa ugledali lani, ko smo zrli v risankaste laserske napade na tuje civilizacije – zdaj so cajtungarjem demonstrirali le orjaško galaksijo zvezd s planeti, na katerih naj bi v stalnem univerzumu bivali posamezni špilavci. Glede igre tako ostajamo optimisti, kar se tiče datuma izida, pa ne. (sn)

Gran Turismo 5 Prologue *(Sony za PS3, letos)* Priznam, s tlačenjem obilne riti v ozki Recarov dirkaški sedež, pred katerim sta se bohotila Logitechov krožni kontroler G25 in Sonyjev HD-televizor, sem imel nemalo težav. Bojda nisem bil edini – Wurste essen, jaaa, jaaa! Toda splačalo se je potrpeti, kajti že po ducatu ovinkov za volanoma mi je postalo jasno, da bo



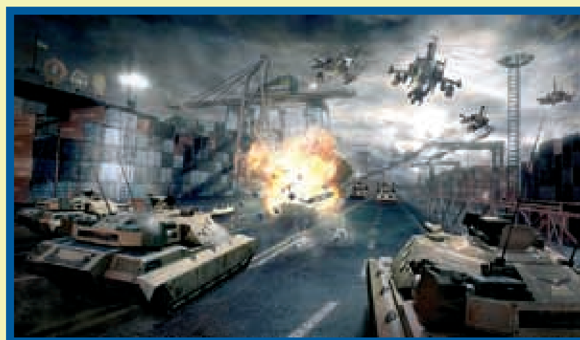
Prologue igra, katere datum izida si morate dirkači na koledarju obkrožiti z zlato barvo. Pustimo to, da je reč, odštevši nadmočne modele avtekov in podrobno izdelane notranjosti, izgledala malodane kot GT4 v višji ločljivosti ter da občutek hitrosti na Suzuki ni bil najboljši. Sploh v primerjavi z nadzvočno Forzo. Šlo je pač za verzijo, končano nekje med 20 in 40 odstotki, katere pomanjkljivosti, denimo absolutna odsotnost poškodb in občasno rahlo zatikajoča se mrežna koda za osem lokalno povezanih dirkačev, niso uspele zasenčiti pristnega GTjevskega filinga. Dejansko si čutil, da sediš sredi tonskega konglomerata goriva, kovine in elektronike, ki se na cesti obnaša tako, kot bi se tvoj focus, če bi le imel dovolj razvite atribute, da bi ga skozi ovinke tiščal do deske. Nekateri dirkaški užitki bodo navadnim smrtnikom za vekomaj neznanka, za vse ostalo bo tu Gran Turismo 5 Prologue, ki bo – vključujoč 40 dirkalnikov, tri dirkališča (Suzuka, London, gorska steza iz GTHD) ter večigralstvo za 16 udeležencev – na voljo tako na blu-rayih kot v obliki dolpotega s servisa Playstation Store. (cs)

The Settlers: Rise of an Empire *(Ubisoft za PC, oktobra)* Peti Naseljenci so v seriji nedvomno s katranom polita ovca, a to smo že potlačili v podzavest in raje poglejmo, če mislijo avtorji v šesto reč popraviti. Bajtice sicer izgledajo nevarno podobne tistim v petici, a vobče je slog bolj barvit in stiliziran, kar da upati na zretje h koreninam. Možakar na predstavitvi je zatrdil, da so veliko časa posvetili premnogim animacijam hišk in človečkov: nemara bomo dogajanje zopet opazovali tako zagreto kot nekoč. Igra je spet bolj usmerjena v razvoj mesta in ne več toliko v boj, pri čemer pa ima slednji ekonomski pomen, saj so po karti raztresena nevtralna naselja, katerih zaupanje lahko pridobimo in si tako okrepimo gospodarstvo. Heroji niso le nabrite



vojaške enote (enega mi je fental prvi medved, ki je prikolovratil naokoli) in imajo vrsto družbenih sposobnosti, recimo prelestno petje narodnjakov za zabavanje množice. Očitno so se avtorji nekaj naučili, kmalu pa bomo videli, koliko. (ag)

EndWar *(Ubisoft za xbox 360 in PS3, rano naslednje leto)* Najprej dejstvo: ta realnočasovna strategija očividno ne bo narejena za PC, saj so mi na predstavitvi jasno in glasno povedali, da so želeli narediti učinkovit RTS za konzole. Jočete? Morda še ne, ampak treba je reči, da je Tom Clancy's EndWar, kakor se glasi uradni naziv, kar impresivna reč. Gre za akcijsko strategijo brez gradnje baze in nabiranja surovin, ki se v tretji svetovni vojni v 21. stoletju osredotoča na poveljevanje. Dotično je nadvse udobno zaradi glasovnega ukazovanja, ki temelji na Socomovem in je delovalo bleščeče. V mikrofon recimo izrečeš "unit three, centre, attack" in skupina enot pod številko tri bo napadla. Seveda je še vedno mogoče staromodno izbiranje skozi menije, ampak ta novi način je deloval super. Enot ne bo ravno veliko vrst, le sedem (pehota, tanki, zrakomlati, letala, take reči), vendar bo moč vsako nadgraditi in modificirati s številnimi orožji ter kosi opreme – menda jih bo več kot štiristo – tako da naj bi taktični vidik nikakor ne trpel. Igra drugače teče pod Unreal Enginom 3 in vsebuje močno uničevabilno okolico, kar je zlasti impresivno v velikih mestih, kot so Moskva, London in Pariz. Velik poudarek bo na multiplayerju, ki bo nalinijsko podpiral klane, turnirje, orjaško stalno kampanjo, zajemajočo štirideset držav, bitke s



po dvanajstimi sodelujočimi in mnoge igralne načine, med katerimi bo battlefieldovsko zavzemanje nadzornih točk pomenilo le en vidik. Jadrno obetavno. (sn)

Age of Conan *(Eidos za PC in xbox 360, marca 2008)* Končno sem uspel v živo preizkusiti tole čudo od opevanega Konanovega bojnega sistema, saj je imela igra povsem svoj paviljon, v katerem so med drugim v kletkah vklenjene čepele hostese. Da se takoj vidi, kdo bo v igri gazda! Bogve, koliko so jim plačali. Kakorkoli, nadzor ni navdušil. Igra poseduje akcijski sistem brez samodejnega napadanja in lepljenja na tarče, zato je potrebna zvrhana mera prstne koordinacije, da uspemo biti vedno pravilno postavljeni in usmerjeni ter hkrati masirati ves nabor tipk za napadanje. Dopuščam možnost, da je nerodnost posledica privzete kombinacije na tastaturi in da igra pač potrebuje daljše učno obdobje. A Funcomovci so sami priznali, da so se nad isto stvarjo pritožili že beta testerji,



zaradi česar je datum izida zdrknil na marec 2008. Vsekakor želimo, da se težave odpravijo, ker akcija obeta. Krvošpric in bliskanje urokov so še v alfa fazi, toda vidi se, da so animacijo likov glede na prikolice že izboljšali. Predvsem so zanimivi poklici, ki se zdijo bolj hibridni kot v sorodnih igrah, in liki, ki imajo neko surovo energijo, katere pri azijskih 'imam-meč-do-Seula-in-vijolično-čupo' mačotih ni opaziti. Herald of Xotli rox! (ag)

New International Track & Field *(Konami za DS, prva polovica 2008)* Glede na to, da me Mario & Sonic nista navdušila, slovespeva Konamijevi obuditvi športne legende iz osemdesetih ne kanim napisati. Gre za bratski špil, kjer se z nasprotniki enakotako pomeriš v olimpijskih panogah, le da tu zamahovanje z igratorjema wiija nadomesti božjastno drsanje s perescem



po spodnjem zaslonu. Ob pogledu na simpatično zasedbo likov, kjer prednjači srčkasto deformirani Pyramid Head iz Silent Hilla, sem skorajda postal vernik, ob instantnem zašvicu po preizkušanju v segreti hali pa takoj spet brezbožec. No ja, verjamem, da se bo tudi za pričujoč umotvor na DSju našla ciljna publika. It prints money, after all. (cs)

TimeShift *(Sierra za PC, xbox 360 in PS3, oktobra)* Kljub osebni demonstraciji avtorjev, ki je skušala prepričati, da bo manipulacija časa v dolgo prelagani prvoosebni nažigačini TimeShift izvedena vrhunsko, glede njene smiselnosti in dodelanosti ostajajo dvomi. Predvsem je mehanika, kot so si jo zamislili avtorji, tako močna, da bodo le stežka ustvarili dovolj smiselne, prepričljive in zahtevne situacije, da se igra ne bi sprevrgla v boleče enostaven sprehod. Sprobal sem še večigralstvo v maniri klasičnega deathmatcha, zabeljenega z upočasnjevanjem nasprotnikov. Ta hakeljc ga je naredil za enega bolj izvirnih multiplayerjev na smenju, kar da človeku misliti o krizi te vrste preživljanja časa. (sn)





The Simpsons Game *(Electronic Arts za xbox 360, PS3, wii, PS2 in DS, letos)* Parodistični oglasni posterji za špil, ki smo jih med korakanjem od ene hale do druge videvali vsepovsod, naokoli niso viseli zaradi lepšega. Simpsonovi za konzole bodo namreč zanimiva kompilacija v (brez)smiselna poglavja popredalčkanih arkadnih igric. Komercialni šoder za nedeljske igralce, pravite? Poglejmo. Licenca, vključujoč dobršen del likov iz animirane serije? Ključkica. Večinoma enostavni cilji v posameznih izzivih, ki vsebujejo skakanje, nabiranje predmetov, vozakanje mimo mobilnih ovir in slično? Jeste. Dolgčas? Niti približno! Zadevščina je resda izpadla bolj ležerne narave, vendar je bila čisto zabavna, posedovala je vrhunsko stilizirano grafiko in se je ponašala z elementom, ki ga v špilih vse redkeje srečujemo: humorjem. Takim pristnim, zajebantskim ... da, simpsonskim. Edino prav za naslov, ki vključuje epizode, kot so Medal of Homer, Grand Theft Scratchy in Shadow of the Colossal Donut. (cs)



Tony Hawk's Proving Ground *(Activision za xbox 360, PS3, wii, PS2 in DS, pozimi)* Tony Hawk kot Tony Hawk. Hvala za pozornost in nasvidenje. Resno, če ne bi bil zasvojen s Pro Evom, ki letno dostavlja približno take (ne)napredke kot Tončiji Sokolovi, bi težko razumel, zakaj se avtorji in rulja sploh še trudijo s serijo. Toda Neversoft in Activision pravita, da je razlogov veliko. Proving Ground kani nadaljevati filozofijo odprtega skejterskega sveta, kjer lahko po želji zavijaš v soseske in si daješ koleščarskega duška. Znani stil prostega urbanega furanja bo poudarjen v načinu 'hardcore skater', medtem ko bosta 'career skater' (udeleževanje profesionalnih prireditev, poziranje za časnike ...) in 'rigger' (sam svoj mojster, sestavljanje in dodajanje rolkarskih elementov predpripravljenemu okolju) ponudila samosvoje izzive. Sam Tony Hawk je kot strasten rampaš drugače najbolj ponosen na dodelano mehaniko 'nail the grab', kjer desko v zraku preprijemaš s kombiniranjem desne in leve analogne gobice na džojpedu. Predvidene brezšivne integracije enoigralskega in mrežnega načina nisem imel prilike testirati, igračkal pa sem se z dodelanim urejevalnikom video posnetkov. Najsss. Pripravite se na poplavo filmčkov. (cs)

Starcraft 2 *(Blizzard za PC, ko bo fertik)* Znano je bilo, da je večigralski del naslednika najbolj razvpite strategije vseh časov praktično končan, zato ni bilo presenečenje, da smo ga lahko vzeli v roke. S Terrani sem žal naletel na nekega utrganca (Korejec, gotovo) in izgubil na vsej črti, a igral sem dovolj dolgo, da mi je igra postala všeč. Enote še vedno žrtvujejo ves realizem za ultra odzivnost, toda fizikalni pogon in novo senčenje vseeno dajo mnogo pristnejši vtis, kot ga ima skupek pikslov iz enice. Tanki in roboti so fenomenalno animirani in jih je veselje gledati, medtem ko za kakšno globoko taktiko časa ni bilo. Starcraft kot Starcraft, pač, čeprav se govori, da naj bi bilo vsaj z Zergeji, ups, Zergi na bojišču mnogo več enot kot prej. Ob robu je teklo predavanje o enoigralski kampanji, ki je kazalo starega znanca Jima Raynorja, ko razdre moško s prisotnimi na mostu vesoljske križarke. Zgodba sedaj dinamično teče skozi pogovore (z jezikanjem se lahko sodelavcem tudi zamerimo), na enak način pa izbiramo naloge in nabor enot, ki jih bomo v njih imeli. Dialogi so polni blizzardovskega humorja in suspenza, zato dvoma, da gredo v pravo smer, vsaj pri meni ni več. (ag)



Metroid Prime 3: Corruption *(Nintendo za wii, 26. oktobra)* Metroid Prime 3, najboljša stvar po posušenem ananasu. Oziroma rdeče svežih jabolkih z napisom 'Wii Fit', ki so jih Nintendovci nudili v navadnim smrtnikom nedosegljivi sobani. Ne vem, kaj je bilo bolj sladko, ampak trojka zna biti tisti del serije, ki bo člane uredništva farbovitega magazina končno pobotal s fanatičnimi zanesenjaki Prima. O tečnem obiskovanju enih in istih soban (backtracking), v katere se sovragi ciklično reinkarnirajo, ni bilo v dvojici vzorčnih stopenj ne duha, ne sluha. Drugih večjih zamer pa do serije itak nikoli nismo gojili. No, mogoče smo sem pa tja pojamrali nad nadzorom. Pomnite prvoosebni Red Steel, kjer si pogled obračal z nunčakom, meril pa z daljincem? Dobra ideja, slaba izvedba. No, primite se za kepo, močno stisnite in zajodlajte prešerno, zakaj taisti podvig je Retro Studios uspel božansko. Ne bom dejal, da je nadzor z igratorjema belega princa kategorično natančnejši oziroma boljši od tipkovnice in mišaka. Ampak če niti wiijevsko zakrnjeni Aggressor naslednji dan ni fasal musklfibra ... Hozana, hozana na Samusinih krivinah. O pustolovski genialnosti dizajna – ne poznam niza, kjer bi logične



uganke tako neposiljeno sedle v okolje okoli tebe – in konsistenci artističnega stila pa ne bi, saj je treba nekaj hvaljenja prišparati za opis. Nintendo ima v rokavu asa. A-sa, pravim! (cs)

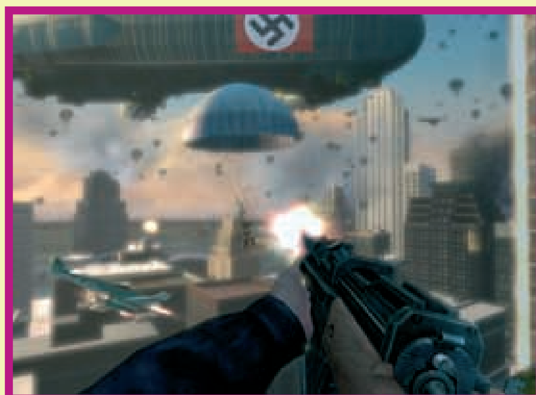
Speedball 2 *(Frogster za PC, jeseni)* Polna lepih spominov na ta brutalni futuristični šport iz svetih časov amige, ki še najbolj spominja na rokomet, le da jo žoga jeklena in avtov ni, sva se zajetnejša člana odprave zapodila proti prostemu računalu. Poprijela sva vsak za svoj igrator in ... Hja, saj veste, kako je z nostalgijo. Od daleč je videti vsa blažena in mokra, od blizu pa je grda kot poziv na orožne vaje. Ajde, špil v vsej svoji grafični okrnjenosti niti ni izgledal napačno – ne, Agro, pogona UE3 vseeno ne uporablja – ampak ker se po nekajminutnem nabijanju še vedno nisva zedinila okoli tega, ali je za nenatančnost podajanja in splošno zmedo na igrišču kriva najina nesposobnost ali pak zastarelost igralnega modela, sva modro sklenila, da je na Speedball 2 do izida bolje pozabiti. (cs)



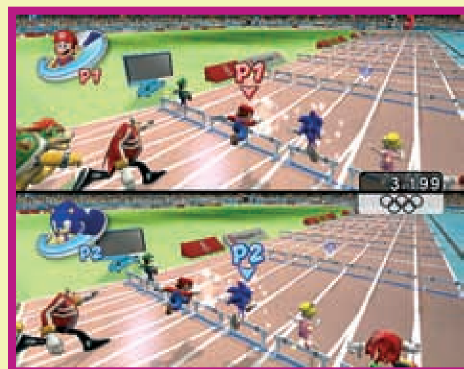
Fury *(Codemasters za PC, oktobra)* Vsaj nekatere masovne nalinijščine gradijo na odmiku od klasičnega evercrackovskega sistema. Fury se tako hvali, da praktično ne vsebuje grinda. V omejenem času pred zaslonom kakih resnih sklepov okoli tega nisem mogel potegniti, je pa vidno, da je igra zelo usmerjena v PvP in je igralno navita verzija Guild Wars v azijski preobleki. Se pravi z meči čez tri ekrane in hudournici števil, ki ob epileptičnem bliskanju drejo iz sekljaških dvobojev. V Fury ne bomo omejeni na posamezen poklic, saj jih bo moč med dvoboji poljubno menjavati, odvisno od tega, koliko kvestov smo opravili. Sekljanje je še kar sedlo, kako bodo udejanjili velika območja za PvP, bomo pa še videli. (ag)



Turning Point: Fall of Liberty *(Codemasters za PC, xbox 360 in PS3, marca 2008)* Med streljanke, ki namesto na velike igralne inovacije stavijo na intriganten kontekst, nedvomno sodi Turning Point. Pademo v deželo svobodnih in pogumnih takrat, ko so le še pogumni, kajti v alternativni verziji zgodovine jih podjarmi nacistična Nemčija. Nad New Yorkom se pojavijo ogromne zračne ladje, iz katerih začno padati v črne uniforme odeti zeljejedi, ki kričijo Halt!. Ahhh, sooo! Ja toll! Špilal sem začetno stopnjo, ki me je, polna kinematičnih odsekov, odvedla skozi začetno zračno invazijo. To je pomenilo rušeče se nebotičnike, ciljanje padalcev v letu in goreče cepeline, čeprav kdovekako navdušujoča reč ni bila. Najbolj je to šlo na račun grozljive hroščatosti, saj so se falotje nenehno zatikali in počeli nerazumljivosti, zato so bili vse kaj drugega kot napadajoča nevarnost. Tudi videz bi bil lahko boljši in do marca naslednje leto morajo Turning Point vsekakor porihtati, če naj izpade dobro. Je pa kul, da lahko sovraga kresneš po goflji in ga vržeš v prepad. (ag)



Mario & Sonic at the Olympic Games (Nintendo za wii, novembra) Lahko wiijeva sesalna sila obudi celo tako preživeto igričarsko maskoto, kot je Sonic? V španoviji z brkatim vodovodarjem in sodeč po gužvi ter pristnem navijanju pred Seginim kotičkom na razstavišču, očitno more. Moje malenkosti skupek olimpijskih igric, kjer sem izbiral med Bowserjem, Breskvico in drugimi Nintendovimi liki, nakar sem malo tresel daljinec in nunčak pri teku na sto metrov, z njima pravočasno zamahoval pri troskoku in oponašal natezanje tetive pri streljanju z lokom, ni ganil kaj dosti. Ne rečem, bolj intuitivno od drkaškega mučenja ploščkov v stilu prastarega International Track & Field in najbrž zabavno za par večerov ob pravi družbi. Ampak špil, vreden polne cene? Bolj ne. (cs)



Rayman Raving Rabbids 2 *(Ubisoft za PC, wii in DS, oktobra)* Dvojka bo seveda nadaljevala eničino odbitost, ki jo bodo debilno režeči se uhljatci rade volje servirali kot mrzlo zajčetino. Obljubljajo šestdeset novih mini iger, ki naj bi v večigralnosti bolj poudarjale sodelovanje ljudi pred zaslonom (teh to itak ne bo brigalo, saj se bodo takoj pobili z wiijinci) ter bodo obsegale brenkanje v slogu Guitar Hera, kolesarjenje, rodeo, plavanje, tenis in streženje hamburgerjev. Svojevrstna privlačnost bodo zajci, udejanjeni po vzoru likov iz iger, filmov in drugih veja popularne kulture, kot so Zajec Harry Potter, Zajec Darth Vader ter Boter Zajec. In, jasno, WC Zajec. Če kdo potrebuje kosmat odmaševalnik, ve, kje ga najti. (sn)



Legend: Hand of God *(Dtp Entertainment za PC, jeseni)* Vse, kar sem o pričujočem naslovu vedel, preden sem zašel v kamrico levaškega nemškega založnika, je bilo, da kani v zvrst akcijskih frpjev vpeljati nekakšno hudo mehaniko bojevanja. Besno klikanje naj bi se umaknilo pretkanemu zabadanju monstrumov v njihove ranljive točke, katerih postavitev naj bi bila odvisna od velikosti in rasne pripadnosti fantazijskih kanalj. Na papirju nemara res. V praksi ne. V petnajstih minutah, aha, besnega klikanja po uletavajočih skupinicah okostnjakov, volkov in orkov žal nisem uspel najti niti enega samcatega elementa, ki bi



zadevščino postavil nad turobno sivino žanrskega povprečja. Diablo 3, reši nas ti. (cs)

Killzone 2 *(Sony za PS3, spomladi 2008)* Nič novega na obzorju za Ubijcono 2. Gverilci so za zaprtimi vrati spet demonstrirali desant na planet zamaskiranih Halgastov z letošnjega E3ja in v skoraj polurni predstavitvi veliko govorili o tehnikalijah. Hvalisanje mišic



playstationa 3 in blu-raya na stran, v praksi so pokazali element skakanja v zavetje, ki nemalo pridoda k taktičnosti streljaške akcije, in izdali, da je za krotovičenje trupel nepridipravov kriva nadmočna kombinacija fizike, predpripravljenih animacij in sistema, ki skrbi za to, da ima vsako srečanje mesa s svincem holivudsko poudarjen učinek. To je bilo to. (cs)

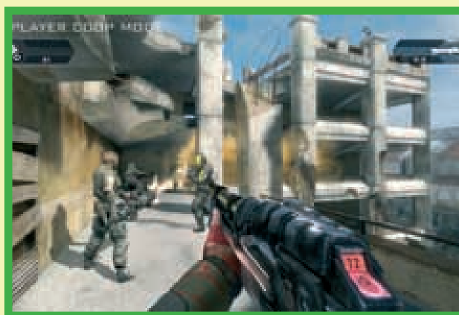
Kane & Lynch: Dead Men *(Eidos za PC, xbox 360 in PS3, pozimi)* Še dobro, da me je Sneti prepričal, da sem po slabši verziji za abake naslednji dan sejma zapregel opazno bolj dodelano različico za xbox 360 (ob izidu razlik ne bo, obljubljajo), sicer bi ostal prikrajšan za enega obetavnejših naslovov na prizorišču. Na prvi zadeg uča Kana & Lyncha sicer ne bi označil za blazno prelomno tretjeosebno akcijado, vendar sem že po par seansah uvidel, da se pod poltaktičnim božanjem krepelc (nepridipravi so me holivudsko oblegali z vseh strani, tako v notranjosti stavb kot med nebotičniki sredi ceste, pretental sem jih s smotrnim izkoriščanjem umetnih zavetij a la stebri in zidovi) skriva



po svoje ambiciozen dizajn. Najprej je bila tu dinamika timskega sodelovanja, saj sem po stopnji – te žal niso tako odprte, kot sem upal – kot neizprosni Kane neprimerno lažje napredoval, ko sem inteligentno razporejal člane iz moštva spremljajočih zlikovcev, s psihotičnim Lynchem na čelu. Kolegov sem bil vesel zlasti takrat, ko so me sovragi pokosili kot divjo travo, saj so me večkrat oživeli z injekcijami adrenalina. Zanimiva mehanika. Naposled sem od prevelike doze potegnil kratko, toda plošček sem odložil, zavedajoč se, da se je splačalo. Pozorno spremljajte razvoj tega biserčka! (cs)



Haze *(Ubisoft za PS3, novembra)* Okoli tega naslova je od letošnjega E3 dalje veliko govora, predvsem zavoljo dejstva, da ga dela studio Free Radical, ki nas je osrečil s Timesplittersi. In radi imamo, če se nas osreči. Najprej se je zdelo, da gre za kopijo Hala, nakar se je na E3 izkazalo, da skušajo avtorji vključiti zanimive moralne podtone in asimetrične prijeme. To pomeni dve strani, ki sta si tako različni, da morata smelo izrabljati slabosti druga druge, ne le čelno jurišati. Tako naj bi uporniki proti komandosom velikih korporacij uporabljali njihovo lastno bojno drogo nectar, ki dela instant mišice a la Švarci. Z bombami nektarja je na primer moč komandose predozirati, da se jim zmeša in začnejo streljati lastne kamerade. Mašin s Hazom je bilo na smenju ogromno, tako s SP kot MP, žal pa je bil prikazan le majhen del naprednih prijemov. Večino časa sem namreč kolovratil po kamniti in džungelski pokrajini, ob uzretju sovražnika nabil dozo nektarja v žilo in se znorel z brzostrelko. Posebnost so bile sekvence, kjer si moral od daleč natančno popokati napol skrite kanalje: ko si polokal nektar, je muha v



bližini sovraga kar sama od sebe planila nanj in preostalo ti je edinole, da si stisnil strel. Ah, te novodobne igre. Mimogrede, igro so najprej napovedali tako za PS3 kot za PC in xbox 360, nekaj dni po smenju pa je Ubisoft izjavil, da je v načrtu le še inačica za Sonyjevo konzolo. (ag, sn)

Sega Rally *(Sega za PC, xbox 360, PS3 in PSP, septembra)* Pripravljen sem pojesti golido črnega žolča, če bo izdelek na policah štacun drugačen, ampak majke mi, da sem se med volaniziranjem v novem Sega Rallyju počutil, kot bi špilal Motorstorm. Brez vratolomnih skokov, eksplozivnih poškodb, motorjev, sedemtonskih tovornjakov in ostalih terencev, ampak vseeno. Špricanje blata in množenje sledov gum v njem sta me nemalo spomnila na Sonyjevo arkadno off-road dirkačino, slične vtise pa mi je pustilo načrtno zapretirano spodnašanje avtekov v ovinkih. O ja, to bo definitivno Sega Rally. Se ne pritožujem, občutek med vožnjo je bil tako z volanom kot z džojpedom arkadno nadmočen. Upam le, da se naslov po Motorstormu ne bo zgledoval – saj vem, o starošolski puristi, kvečjemu drži ravno obratno – tudi, kar se tiče različnih načinov dirkanja in splošne dolžine. (cs)

God of War: Chains of Olympus *(Sony za PSP, okoli Božiča)* Kot veste, bodo Ketne neusmiljenega antiheroja Kratosa spremljale v obdobju pred prvencem, se pravi tedaj, ko je opravljal raznorazne naloge za starogrške bogove. Ne veste pa, kako se zadeva igra. Povem naj, da nič slabše kot na PS2. Grafika je sijajna, z le nekaj manj podrobnosti kot GoW1 (dvojka je vseeno nedosegljiva), medtem ko je sekljanje s kombiniranjem gumbov na desni ter L1 in R1 uživantsko in intuitivno kot vedno. Kamera ni bila problematična, tamanjenje so prekinjali za God of War običajni, a



uživantski QTEji s pritiskanjem gumbov po ukazih na ekranu, kar je botrovalo potopitvi sovražne galeje in razbitju grajskih vrat. In, jasno, na meniju je bil spopad z zobato, dinozavru podobno šefetino, ki ni uletela kar tako, temveč je prej požrla kiklopskega nasprotnika, ki bi ga manjše igre uporabile za ključnega sovraga. Ko sem jo prebičal kot prazgodovinsko cipo in jo počil okrog ušes s stebrom, si je glede obeda hitro premislila. (sn)

Skate *(Electronic Arts za xbox 360, septembra, in za PS3, oktobra)* Direktiva za Skatom je preprosta: v središče izkušnje postaviti rolko. Za to potrebo so avtorji najprej priredili standardno tretjeosebno kamero tako, da so jo premaknili niže k tlom ter bliže deski. Nato si izmislili nepričakovano intuitivno nadzorno shemo, ki potrebo po kombiniranju gumbov v večjem delu preseli na desno ročico. Za ollie sem moral gobico najprej narahlo potegniti proti sebi, da je model počepnil, nakar sem jo sunkovito potisnil v nasprotni smeri, da se je odrinil v zrak. Sliši se skorajda preveč preprosto, da bi sistem mogel delovati z v žanru prepotrebno natančnostjo, a verjemite, da pogruntavščina deluje v nulo. Z izvajanjem manualov, kickflipov in



naprednejših karafek ni bilo težav, saj se rolka in njen jezdec nemudoma odzoveta v skladu s smernimi impulzi gobice, gibalnim momentom (odrivaš se lahko tako z levo kot desno nogo) ter fizično sestavo terena. Zaradi vseh realističnih elementov Skate v primerjavi s Tončijem že na prvi pogled deluje nekako bolj odrasel in simulacijski, dasiravno to niti ne pomeni, da ni odbit in uživantski. Še dobro, kajti čas bi že bil, da se vlada menja. (cs)

Turok *(Disney za xbox 360 in PS3, februarja 2008)* Od nečloveške količine prvoosebnih streljačin, prisotnih na igričarskem zboru v Leipzigu, so se mi meje med njimi pričele kmalu zabrisovati. Okej, si borec, postavljen v bližnjo prihodnost, streljaš. Stokrat tako. Nakar uletim v utico od mrtvih vstalega Turoka in ugotovim, da bo dotičen bržkone takenak, a z bistveno razliko: dinozavri. Krvoločnimi, med visoko travo skoraj nevidno švigajočimi, z več strani napadajočimi in sploh mamojebajočimi prazgodovinskimi monstrumi. Prav fino je bilo oprezati za bilkami, ki so se zganile, loviti na muho male zobatce in taktično pristopati k obračunom med njimi ter sovražno soldatesko. In če je paniko znala povzročiti



skupinica beštkotov, ki so na lestvici dinozavrov ustreznica malo večjim kuščarjem, si lahko predstavljate, kaj se bo zgodilo, ko se bo nekje blizu oglasil tiranozaver. Dvomim, da bosta zadostovala brzostrelka in rambovski pipec. Dobrodošel spet med nami, lovec! (cs)

World in Conflict *(Vivendi za PC in xbox 360, septembra)* World in Conflict je tik pred izidom, zato novosti na sejmu ni bilo pričakovati. Je pa zajetni in od daleč vidni prostor, rezerviran zanj, dobesedno okupiral mesto med Atarijevim in Blizzardovim kotičkom. Tam se je dalo na množici računal videti, kdo je že bil v odprti beti in kdo ne, ker je bilo veliko prisotnih že dosti uigranih in je akcija hitro tekla. Naj spomnimo: gre za naslednika Ground Controla 2, postavljenega v hladno vojno in z resnimi izboljšavami (ja, posebna orožja iz enke se vračajo). Enot za Sovjete, Amere in Evropejce je kot pečka in ob njih se bo milo storilo vsem, ki so v socializmu gledali televizijska poročila. Razdeljene so v štiri skupine, ki jih lahko upravljajo posamezni igralci na eni strani, zato lahko nekomu prepustite helikopterje, medtem ko sami pustošite s tanki. Špil zaradi tega zahteva dobro koordinacijo in nagrajuje moštveno delo. V gibanju je zelo tekoč, enostavno igralen in uravnotežen, zato ni čudno, da so ga že pred izidom uspeli vriniti v uradno

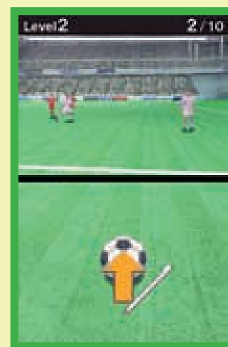


CPL-tekmovanje. Nad dogajanjem, od nadzora do akcije, nimam pripomb, samo formacije so ga občasno še vedno biksale, fuj ino fej. Eden strateških vrhuncev sezone – le preizkusite demo! (ag)

Warhammer: Mark of Chaos – Battle March *(Namco za PC in xbox 360, 2008)* Warhammerjev svet je jako hvaležen za delanje iger, ker ima veliko fantastičnih in samosvojih frakcij, tako da imajo avtorji vedno izgovor za vsaj pet dodatkov. Battle March, prva razširitev za fantazijski Mark of Chaos, bo prejšnjim štirim dodal orke in temne viline z novima kampanjama. Špilaven je bil na licu mesta in temni 'radi-se-igramo-z-ostrimi-predmeti' vilini so kot nalašč za totalne izprijence, medtem ko kakih novosti v sistemu ni. Naslov bo kot skupek originala in dodatka z imenom Battle March (torej brez Mark of Chaos) prišel tudi na xbox 360, le da te verzije ni bilo na spregled, zato o nadzorni shemi ne vemo še ničesar. (ag)



Flash Focus *(Nintendo za DS, pozimi)* Čudim se, da Nintendo pričujoče neigre za kontrolo in izboljšanje vida ni preprosto poimenoval Eye Training, saj bi se gotovo prodajala vsaj trikrat bolje. Nemara ga še bodo. Pognal sem edini v demu prisotni test za ugotavljanje 'očesne starosti', koder sem si moral zapomniti orientacijo zaporedoma prikazujočih se likov na DSovih zaslončkih, in padel v kategorijo dvajsetletnikov. Jup, štima. Snetijevi uči jih imajo bojda osemdeset, dasi se je blontnež hitel sklicevati na to, da ga je dekoncentriral v bližini rolajoči se Metroid Prime 3. Šuuurči, stari. (cs)



Beowulf *(Ubisoft za PC, xbox 360, PS3 in PSP, novembra)* Ko sem predstavljalca Beowulfa ob očitno ukradenih elementih za spoznanje poniglavo vprašal, če so mogoče takole tristo ur igrali God of War, se je model le nasmejal in dejal, da to jemlje kot kompliment. Še dobro, kajti Beowulf ni nič drugega kot GoW s taktičnimi elementi v obliki poveljevanja sobojevnikom. Mišičnjaški istoimenski junak staroangleške elegije, ki bi jo moral poznati vsak srednješolec (ker je ne, ob boku opisa načrtujemo vedežek), lahko sicer iz tretje osebe sam krvavo kolje in cepaniško mlati trume uletavajočih soldatov. Vsaj teoretično bolj učinkovit pa je, če nadnje skozi enostavni vmesnik naščuva četico spremljevalcev. Žal je demo dal vtis, da je laže vse postoriti sam, saj Beowulf kmalu plane v krvavo jezico, ki omogoča trganje teles na kosce in nasploh totalno demoliranje sovragov. Po drugi strani pa je res, da naj bi napredne kombinacije z njim bildale sodelavce, tako da bo treba videti, kako bodo spopadi oblikovani. Kar se naveze na Zemeckisov film tiče, ne bo tako močna, kot se je sprva zdelo – začetni in končni del bosta povezani z njim, dočim bo srž igranja predstavljala sredinska sekcija, ki bo tvorila dve tretjini vsebine in bo spremljala Beowulfa v obdobju, kjer bo film zaradi dolžine enostavno preskočil z mladeniča na kralja. Sem so ustvarjalci vtaknili številne gromozanske šefe, so pa predstavili ravno tistega, ki je bil najbolj skopiran iz God of War, torej enooko hidro, ki je besno rjovela na pečinah in si jo iznakazil s pritiskanjem gumbov v skladu z navodili na zaslonu. Toda razvijalčev jankovičevski nasmeh vseeno ni zbledel. Kakšna beowulfovska samozavest ... (sn)



Time Crisis 4 *(Namco za PS3, letos)* Izbor najslabše igre šova je podobno nehvaležno opravilo kot določanje najboljših, ampak Time Crisis 4 brez skrbi spa-



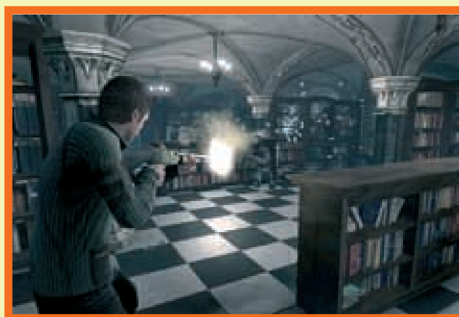
da med večja razočaranja. Ostarela podoba, nevznemirljive strelske situacije, bedni sovražniki (ker mutirane čebele so RES velika grožnja futurističnim soldatom!) in neprijetno plastična pištola so iz te streljanke na tračnicah naredili naslov, ki niti pod razno ne bo izboljšal ugleda playstationa 3. Kaj šele, da bi konzolo kdo kupoval zaradi njega. (sn)

Brothers in Arms: Hell's Highway *(Ubisoft za PC, xbox 360 in PS3, novembra)* Kljub le nekaj mesecem do izida Peklenske avtoceste še niso spustili z verige na prosto, smo se pa vštulili v prezentacijo, ki jo je vodil bivši polkovnik ameriških rangerjev. Zato smo se morali dreti "HOAH!", da so ljudje okoli naše sobe v strahu zapuščali stavbo. Igra sama je obdržala znani sistem nadzora iz predhodnikov, novosti pa se skrivajo predvsem v umetni pameti tako naših (ja, znajo



skočiti čez ograjo!) kot sovražnih borcev in kopici zanimivih malenkosti. Končno bomo poveljevali vodu, ki bo vključeval tudi mitraljez ter bazuko; s slednjo smo na licu mesta lepo znižali lokalni zvonik, itak je bil grd. Nasploh so Gearbox veliko truda vložili v razrušljivo okolico in sedaj bo treba presneto paziti, da se ne bomo skrili za kako reč, ki radodarno prepušča krogle, kot se je zgodilo neki nemški patrulji za lesenim plotom. Zanimiv je nov prijem, ki subtilno kaže, česa se moramo paziti: če nas recimo zadevajo skozi zid, zgornji, odprti del vidnega polja pordeči, medtem ko je varni zaklon nespremenjen, s čimer igra namigne, kam se vreči, ko svinec šviga okoli nas. Skok v tretjo osebo v zaklonu je očitno zadnja modna muha, saj ga izdatno uporablja tudi Hell's Highway, če ne zaradi drugega, zato, da glavnega junaka kdaj dejansko vidimo v fris. No, tedaj in v vmesnih sekvencah, saj naj bi zgodba igrala pomembno vlogo. Vsi vemo, kaj so bile hibe prvih delov serije in če so jih dejansko zrihtali, bomo lahko videli šele koncem leta. (ag)

The Bourne Ultimatum *(Vivendi za xbox 360 in PS3, jeseni)* Včasih te presenečenja čakajo na najbolj nepričakovanih mestih. Kajti čeprav bi si človek že vnaprej mislil, da bo The Bourne Ultimatum licenčna stelja najslabše sorte, se je reč izkazala za presenetljivo obetavno. Kot Bourne, ki ni podoben Mattu Damonu, bomo streljali (iz enake izzaramenske perspektive kot Leon v Resident Evilu 4), se skrivali in se tepli. Hakeljc je v tem, da so bile vse te plati izvedene pošteno. Nažigancija je bila adrenalinska in obdarjena s fiziko, saj si lahko prestrelil lesen zaboj pred kanaljo in ga tako oropal zaklona, če ne kar življenja; tiholazenje je bilo videti vznemirljivo in bistveno za preživetje med številčnimi ka-



naljami: največ simpatij pa je vzbudil fajt. Ta je kombiniral mlatenje po knofih z vnaprej določenimi dejanji, ki si jih izvedel s pravočasnim pritiskom na gumb (po domače rečeno, QTEji). Bourne je na ta način instantno, brutalno in filmsko, skozi upočasnjeno akcijo ter natančno prikazane gibe iz domene borilnih veščin, opravil z uletavajočimi nasilniki, kot bi šlo za Assassin's Creed brez mečev. Le z oprijetim usnjem in velikim črncem, ki ne reagira niti na komolec v adamovo jabolko, niti na lanac od kavasakija okrog vratu. (sn)

SimCity Societies *(Electronic Arts za PC, novembra)* Resda so SimMesta klasika, vendar so kravatarji pogruntali, da nečesa ne moreš v nedogled prodajati kot avantgardo samo zato, ker si jo zapakiral v plastiko. Igro dela studio Tilted Mill in je že na prvi pogled drugačna od predhodnic, saj se je resnejši slog stroge urbane simulacije umaknil risankastemu zaobljenemu, barvitemu pridihu z bušmanskimi prebivalci. Poanta Družb je šest 'socialnih energij': industrija, izobilje, pokorščina, znanje, pobožnost in kreativnost. Od tega, kako obsežne so, je odvisna usmeritev družbe. Tako lahko napravimo skupnost otrok cvetja ali totalitarno družbo. Razvitih mest na igralnih mašinah ni bilo shranjenih, zato sem dudlal začetno postavitev. Meniji so kompaktni in upravljanje intuitivno, pri čemer je treba ob grajenju kot faktorje prišteti tudi omenjene socialne energije. Tako stavbe kot razni dosežki namreč zahtevajo natanko določene kombinacije. Če imajo te ugibugi energije kak globlji pomen oziroma dinamiko, ni bilo moč ugotoviti. Jezen sem na mesto spustil meteorski dež, nakar se je računalniku zaradi obilice grafičnih učinkov utrgalo. Potem me je pa hostesa grdo gledala. (ag)



Ferrari Challenge *(Play It za PS3, wii, PS2, PSP in DS, novembra)* Ta dirkačina bo ponudila definitivno izkušnjo vožnje s ferrariji. Tako vsaj pravi Bruno Senna, sin tragično preminule legende formule 1, ki je razvijalcem pomagal pri uglajevanju voznega modela. Po občutku bi jo postavil nekam med simulacijo in arkado, zadeva pa se je na PS3 kljub nenavdušujoči



podobi igrala kar solidno. No, žal le, dokler se nisem približal koloni tekmecev, ki so znali voziti samo v, no, koloni. Zmedenega me je pustil tudi poškodbeni model, ki je bil prisoten, vendar o realizmu ne bi, saj sem preživel vsaj deset trkov, ki bi se na pravi pisti končali s prekinitvijo dirke in pobiranjem udovja po bližnjih grmih. Dovolj dobro za Ayrtonovega potomca, očitno. (cs)

Team Fortress 2 *(Valve za PC, xbox 360 in PS3, oktobra)* Prav rad bi o TF2 povedal kaj izjemno laska-



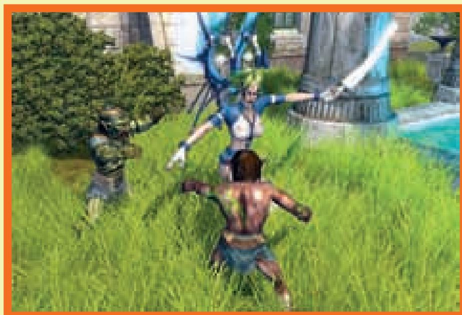
vega, ampak morem ne. Stilizirana grafika je luštna bila, liki simpatični, akcija pa klon tisoč in ene večigralske streljačine od časov Kvake 1 naprej. Okej, na izbiro imaš devet različno specializiranih karakterjev (za katere ne dvomim, da jih bodo do izida dodobra uravnovesili, dasiravno sem bil kot težki topničar praktično nepremagljiv, kot inženir pa največja šleva), a dandanes to ni več nikakršna žanrska svežost. No ja, podarjenemu pitonu se ne daje glave v žrelo: Team Fortress 2 bo za nič beličev pridodan vsem škatelnim in steamovskim edicijam HL2: Episode 2. (cs)

Singstar *(Sony za PS3, oktobra)* Singstar za playstation 3 prelagajo kot Grki priznanje Makedonije, a pravzaprav ne vem, zakaj. Morda zavoljo mikrofonov,



saj novih v Leipzigu še ni bilo, zato smo krulili kar v one za Singstar na PS2. Je pa delovala nalinijska štacuna, kjer si v igri enostavno izbral opcijo za dodatne komade, se preselil v trgovino, pesem okvirne velikosti 50 MB dal v košaro in jo pretočil. Zum zum. Odgovora na baranje o ceni štiklov ni bilo, ker je bila hostesa tako blond, da niti Jessica Simpson ni tako. Si pa mislim, da bo od evra do dva, raje slednje. Videi so dokaj HD, vmesnik je precej bolj eleganten in cyber, tako da se ve, da so zdaj karaoke namenjene starejši in bolj sofisticirani mladini, medtem ko je tehnologija petja enaka kot na playstationu 2, se pravi, da si lahko zopet krulil lalalalalala namesto zapovedanih besed in kljub temu pokasiral vse pike. Kljub napovedim (še?) ni bilo mogoče utišati glasu izvirnega pevca. Izbor šestintridesetih komadov v osnovnem paketu je ne najbolj eleganten miks sodobnega in starega (Toxic, I Don't Feel Like Dancin', Beautiful Day, Hey Ya ...), ampak rulja je nepopisno uživala, sploh ob nemških komadih od Toten Hosen in sličnih klobasarskih zvezdnikov. Manjkal je le neponovljivi Udo Juergens. (sn)

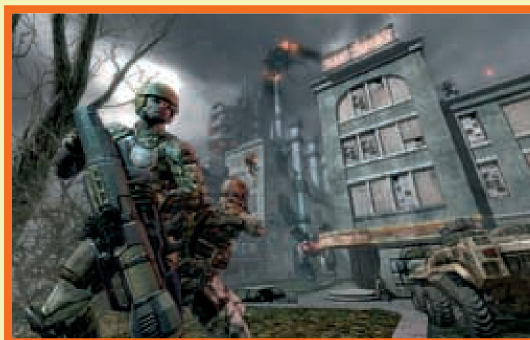
Sacred 2: Fallen Angel *(Deep Silver za PC in xbox 360, marca)* Čeprav je bil Padli angel na Deep Silverjevem prostoru že pošteno igralen, je pri diablovščinah vedno križ, kaj naj se o zadevi pravzaprav pove. Mislim ... greš naprej pa delaš sek sek. Pa monstrumi padajo. No, resno, novi grafični srček je lušten in riše barvito ter lepo senčeno zverjad, da špil z vsemi novimi efekti že kar malo spominja na azijske sekljalke. Je pa bila kamera čudno zaklenjena na veliko bližino, bržda zato, da smo lahko junakinjo gledali v obline. Sicer bo imela igra šest poklicev in obširni pučavniški kampanji, toda zanimivost se pri Fallen Angel skriva drugje: privzeto bo nalinijski (v stilu Diabla 2, ne mmorpgjev). Avtorjev ni bilo na spregled, da bi jih o zadevi gestapovsko zaslišal, a zdi se, da bomo potrebovali povezavo na net tudi za igranje puščavniških kampanj. Temu primerni bodo izzivi, ki bodo v veliki meri usmerjeni v razne tekmovalne načine, ne nujno mano-a-mano, marveč v obliki iger – recimo dirke v časovnem pucanju temnic, aren in podobno. Morda je pa to prihodnost diablovščin? (ag)



Mafia 2 *(2K Games za PC, xbox 360 in PS3, verjetno 2008)* O nadaljevanju kultne pecejaške retroidne čefurščine smo na sejmu izvedeli bore malo. Na otvoritveni dan sva z zvestim Snetijem skoraj po naključju zavila v mini kino, ki je premierno gostil dokaj spektakularno prikolico, vendar ta informacij o dejanski igri, razen tega, da bomo spet furali jajčaste makine iz prve polovice prejšnjega stoletja, mastno nažigali in še mastneje kleli, ni izdala. So pa češki avtorji Illusion Softworks v tistih dneh izpljunili prvo salvo uradnih zaslonov, ki namigujejo na morilsko lep videz, in izdavili, da bo glavnemu protagonistu ime Vito ter da se bo z mafijozarskimi posli ukvarjal v poznih štiridesetih in zgodnjih petdesetih letih prejšnjega stoletja. Naslednje jutro sva med šetanjem mimo nesrečnikov, ki so v dolgih vrstah polni upanja čakali na poteg krinke z naslova, le-te že hotela opozoriti, da se ne splača. A tega potem iz čiste škodoželjnosti nisva storila. Naj trpijo, tako kot bomo do izida mi vsi. (cs)



Enemy Territory: Quake Wars *(Activision za PC in xbox 360, 28. septembra)* Če dlje pozorno opazuješ grupo šestnajstih osebkov, ki se po lokalni mreži udejstvujejo v Quake Wars, prideš do dveh ugotovitev.



Prvič, novi Enemy Territory bi lahko bil najboljša protipuščavniška razpaljotka vseh časov. In drugič, Enemy Territory bi lahko bil najbolj nerazumljena večigralska klavnica vseh časov. Število taktičnih opcij, ki jih nudi naslov, je dih jemajoče, najsi gre za postavljanje stacionarnih veleorožij, izkoriščanje vozil ali opravljanje stranskih misij, ki prinašajo točke in do zmage pomagajo strani, s katero sodeluješ. Za vsak bojni poseg se najde protisloven, kar vodi do ravnotežja na bojiščih (v deželo zeljejedcev so igrotvorci pripeljali karte Ark, Island in Valley – iste kot na QuakeConu). Škoda le, da vse te prijetne lastnosti veljajo bolj kot ne v primeru, da si na serverju sparjen s quakewarsko izobraženemi ljudeki, ki znajo še kaj drugega kot se neartikulirano dreti v mikrofon in v eter spuščati sporočila višje literarne vrednosti a la "wassup noobz, quake am fail hardorz!!1" Upam, da se mi ne bo treba pod nujno včlaniti v klan. (cs)

Devil May Cry 4 *(Capcom za PC, xbox 360 in PS3, jeseni)* Sekljaško-streljaškim akcijadnežem se že ob sami omembi franšize DMC v ustih nabere krvava slina, zabeljena z ostrilno tekočino za orjaški meč. Sploh zdaj, ko je tik pred izidom štirica za ta fini next-gen konzoli in računala. Kot vemo, gre za tretjeosebno akcijado z dokaj kompleksnim sistemom bojevanja in animejsko zgodbo, ki se opoteka po ločnici med resnim in komedijantskim. Vendar igralni vtisi iz DMC4 niso briljantni. Novi junak Nero, ki vihti pokalici in meč, je čisti Dante, le da je obdarjen z demonsko roko, ki naredi tamanjenje zdaj bolj neškodljivih sovragov občutno lažje. Dopuščam možnost, da je bil demo nastavljen na easy, a brutalizacija kilavih nebodijihtreba je bila v primerjavi s trojko otroško enostavna. Plus so bile malo bolj zapletene stopnje, za prevažanje po katerih je Nero sem in tja uporabil čudežno roko (akcijski gumb na vročih točkah). Vendar se ni bilo moč znebiti občutka, da gre za staro igro, prestavljeno v višjo ločljivost, ki teče na istem pogonskem motorju. Štirica tako še vedno moteče včitava vsako sobano posebej in ne omogoča raztreščenja očitno uničljivih predmetov v okolici. Razumljivo na PS2, a nič kaj sodobno! (sn)

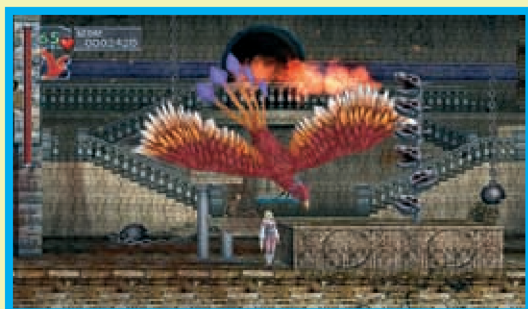


Wipeout HD *(Sony za PS3, letos)* Dotična futuristična dirkačina je tekla pred WC-školjkami na domišljijskem Sonyjevem štantu, toda ne bi je mogli postaviti na bolj neprimerno mesto, kar se ugleda tiče. Ali na manj, če upoštevamo perfekten nadzor, odlične proge in sekajoči občutek hitrosti, pri katerem te je stisnila lijavica (nemško: Durchfall). Sicer ne gre za nov Wipeout, narejen posebej za PS3 (ta pride naslednje leto), a tudi predelava izvirnika spred ducata let bo zadostovala, saj je ne bodo prodajali v škatli in za polno ceno, temveč skozi PS Store. Leta špilu v igralnem smislu niso škodila, saj je pičenje z občutljivim zavijanjem, upoštevanjem ikon v tleh in streljanjem tekmecev še



vedno zakon, medtem ko mu je pretvorba v 1080p dala ekstra sijaja. Le računajo naj ne preveč. (sn)

Castlevania: The Dracula X Chronicles *(Konami za PSP, oktobra)* Ne štejem se ravno med strastne pristaše Konamijevega niza graščinskih blodnjakov, a prešpilal sem dovolj poglavij Castlevanije, da vem, zakaj serija pri starih in novih igralcih uživa tak ugled. Spoštovanje tradicije pred vsem, rajt? Zatorej naj vam zaupam, da mi uprizoritev 2D igralnosti v 3D podobi, kar je primarna zanimivost tega rimejka prastare Castlevania: Rondo of Blood, ki je leta 1993 izšla le na Japonskem za PC engine, ni najbolj teknila. Čez igralnost pripomb niti nimam, saj bo šlo za klasično Castlevanio. Grafično pa mi je zadevščina delovala odbijajoče. Skoraj preveč klinično čista, plastična in umetna je bila. No, v obup nikarte, saj bosta na UMD takisto zapisani originalna verzija Ron-



doja z ročno narisanimi piksli in celo izvirna Castlevania: Symphony of the Night z dodatnim skrivnim likom, Mario, ki je svoj čas nastopila v saturnovi izvedenki legendarne Simfonije. Castlevania – tu smo, da ugodimo fanom. (cs)

Wii Fitness *(Nintendo za wii, spomladi 2008)* Čačing! Ča-ča-čing! Ko sem izza ograde opazoval kravatarja japonskih samurajev, ki je gledal, kako se je rulja nerodno, toda s stalnim nasmeškom na ksihtu preizkušala v odrivanju z bele deske tega simulatorja domače telovadbe, sem si kar predstavljal, kako v mislih že premleva prodajne številke. In dejansko ne



vem, kako bi lahko veliki N to pogruntavščino zašuštral. Ni ti treba v oddaljeni fitnes, med razgibavanjem gledaš televizor, tekmuješ proti sebi in živiš v iluziji, da boš na ta način izgubil odvečne kilograme. Uin-uin sičjuejšn, kot temu pravimo Primorci. (cs)

The Club *(Sega za PC, xbox 360 in PS3, 2008)* Možiclje iz Bizarre Creations štejem med sposobne razvijalce, a s tistim, kar so o Klubu povedali na novinarski predstavitvi, mi ga niso uspeli prodati. Kljub precejšnjemu proračunu bo šlo za očitno dosti omejeno tretjeosebno pucačino, v kateri o tvoji razturanciji pri-



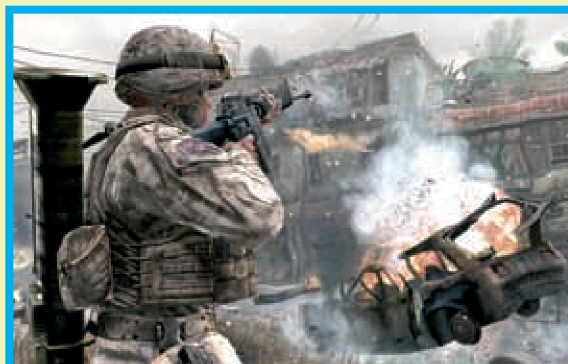
čata dve količini: število preluknjanih kanalj in čas. Dočim se drugod avtorji nadvse trudijo, da bi stopnje zgradili tako, da bi v njih čim več časa zapravil za raziskovanje in občudovanje dizajna, si tu nagrajen za brzinskost pri hodu od začetne točke do cilja. Vsak počen sovrag prinese točke, za neprekinjeno zaporedno masakriranje pa te na koncu čaka pomnožitev puntov. Bizarrov tlačan je večkrat ponovil, da so se pri načrtovanju šablone igralnosti v marsičem zgledovali po Geometry Wars. Hja, prav, ampak v praksi je The Club izpadel sicer podobno trzajoča, a precej manj 'napeta' igra. Oba pokazana nivoja – Venezia in nivo, postavljen v ogromno graščino – sta bila vkup dana iz nenavdušujočega niza stopnišč ter ozkih hodnikov, kar je nemalo omejevalo svobodo gibanja. Za nameček je možiček jel hvalisati nazarensko količino raznolikih modusov, pri čemer se je zdel vsak naslednji domala enak prejšnjim. Pač tečeš in paziš, da sprožilnik nikoli ne miruje za več kot nekaj sekund. Nisem zehal, ampak le iz vljudnosti. (cs)

Syphon Filter: Logan's Shadow *(Sony za PSP, oktobra)* Nad serijo vohunskih akcijad Syphon Filter so se sladokusci od vedno zmrdovali in njen junak, Gabe Logan, si ni nikdar priboril enakega občudovanja kot Solid Snake ter Sam Fisher. A prva izvedenka za PSP, Dark Mirror, je pokazala, da je moč tudi na prenosni konzoli igrati odlično vohunščino, in se s tem porogala na PSPju obupnemu Splinter Cellu. Loganova senca obetavno nadaljuje izročilo, pri čemer vsaj v začetnem delu stavi na bolj izraženo direktno spopadanje. V demu sem najprej rešetal barabe iz helikopterja, po pristanku na tankerju pa sem se jako neposredno spopadel z barabami, pri čemer sem mogel uporabiti nove poteze, kot je držanje talca



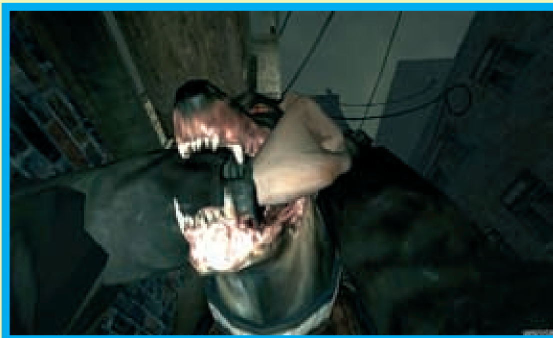
pred seboj za prestrezanje krogel. Poleg tega sem lahko slepo streljal okrog vogalov in občudoval Havokovo fiziko, pri čemer je bila grafika lepa in število sličic na sekundo stalno. Vse kaže, da bomo dobili še en kul Syphon Filter, ki bo franšizo nadalje izvil iz sence velikih konkurentov. (sn)

Call of Duty 4 *(Activision za PC, xbox 360 in PS3, letos)* Activision zna. Do COD4-partyja, ki so ga orgazmirali na ločenem prizorišču, se zaradi gužve žal nismo peljali v hummerju, pač pa v bemfelnu prijaznega Švaba, ki bi kaj lahko bil serijski morilec. Toda slabe volje je nismo ostali dolgo. K dobremu počutju je naprej pripomogel zastonj alkohol, ki je bil prilit vsemu, kar je od daleč izgledalo nepijansko, mične kelnarice pa so ga servirale izza improviziranih šankov v napol porušeni bajti, obkroženi z bučnimi zvočniki ter vojaškimi vozili. Še bolj smo pak rajali, ko smo odigrali odlični puščavniški stopnji iz prihajajoče vojaške mojstrovine made in Infinity Ward. Sredi zatemnjene sobe za monitorji PCjeve inačice nismo preživeli pet minut, že so čeljusti jele padati gravitaciji v objem. Prizorišče prvega nivoja je bila ladja sredi nevihtno razburkanega morja, kamor smo se iz helikopterjev skupaj s soborci po vrveh spustili na pokol teroristov in zaplembo načrtov jedrskega orožja. V drugi pa smo se zlobnikom zoperstavili sredi temne noči, v obleganem urbanem kompleksu, kjer brez nočnega vizorja nismo naredili več kot deset korakov. Kaj reči – enoigralska izkušnja v sodobnem Pozivu k dolžnosti je vse tisto, kar smo pričakovali od premika serije v moderne čase. Podoba je ubijalsko dodelana, zvokovje orožij in govorne izmenjave soldatov so posnete vrhunsko, akcijske sekvence zrežirane v nulo. Vzdušje je nepopisno, kajti od prve do zadnje sekunde se



počutiš kot vrteče se kolesce v naoljenem bojnem mehanizmu. Multiplayer, ki smo ga prav tako igrali v zelenem soju stiropornih radarskih ekranov in obdani z vonjem krepel za airsoft, ponuja preizkušeno kvaliteto standardnih modusov. Privzeti moštveni način, ki uvaja poklice, je dosti realističen in že malo spominja na Battlefield 2, predvsem pa je že v tej fazi deloval izpiljeno. Revolucionarnih posebnosti v igranju ni, so se pa avtorji oklenili rešilne bilke, ki je dandanes jako popularna: bogatih obstranskih zmožnosti. Z igro, ki bo visoko modabilna, bo prišlo kup modifikacij realizma – do kraja bo recimo moč prefarbati lik, od baretke do orožja, da bo na netu vsak vedel, koga je pihnil med oči. Klanska in turnirska podpora sta pa itak privzeti reklamni krilatici. Obelodanjali so jo pravi ameriški soldatje z mrkim pogledom in čupo na krtačko, tako da zaprmej velja! (cs, ag)

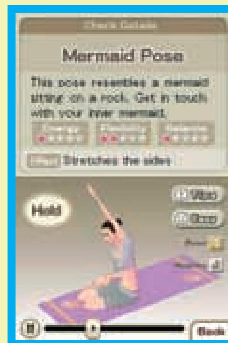
Condemned 2: Bloodshot *(Sega za xbox 360 in PS3, spomladi 2008)* Malo je manjkalo, da ne bi med prezentacijo nadaljevanja 'najbolj izposojene xboxove igre', kot jo je hudomušno ožigosal sam krmar projekta, skočil s stola in modelu iz šap izpulil plošček, saj se je revež petnajst minut neuspešno trudil z metanjem molotovk v barabnike. Nemara mu bo šlo bolje z miško v verziji za PC, ki je zaenkrat še niso najavili. Kakorkoli, veteranom Obsojenega lahko zau-



pam, da boste v sekvelu počeli več istega, dočim novincem prisrčno svetujem izposojo (hihi) prvega dela, kajti špil bo s predenjem fabule nadaljeval natanko tam, koder se je v prvem delu prekinila nekoherentna pripoved o usodi odpadniškega FBIjevega agenta Ethana Thomasa. To pot bo zgodba naprednejša, enoigralska izkušnja pa zato daljša. Forenzični elementi a la CSI se vračajo v velikem slogu, s kupom dodatnih tehnoloških gizmov in realističnih metod za identifikacijo generalij naokoli ležečih trupel. To pot bojda ne bodo toliko sami sebi namen. Visceralno tepežkanje mano a mano (v poštev pridela obe pesti in prav vsa ropotija v okolici) je z razdalje dveh metrov od ogromnega platna delovalo še bolj v-tvoj-obraz zadovoljujoče ter nasilno kot v prvorojencu. Predavatelja sem nemudoma pobaral, če se Monolithovci po tem, kar se dogaja z Manhuntom 2, ne bojijo škarij cenzure. Odgovoril mi je, da skupnost mamic in borcev za dobrobit mladine čez krvavost večjih pomislekov ni imela. Kul, ampak zdaj me res zanima, kakšne neizrekljivosti so v svojo klavščino zadegali Rockstarjevci, da so se jim tako zamerili! (cs)

NBA Live 08 *(Electronic Arts za PC, xbox 360, PS3, wii, PS2 in PSP, oktobra)* Live na računalih, PS2 in PSPju ostaja enostavna arkada za mulčke in tiste, ki se jim v igre ne da vlagati dragocenega časa. Razstavljena verzija za PC je imela spet kockavo grafiko, ni pa bilo zapaziti hroščavih neumnosti od lani. Pritisk na enega od gumbov je igrišče pobarval v različne farbe, ki so pomenile, od kje bo met s trenutno izbranim igralcem zanesljiv oziroma bolj ali manj tvegan. Drugačna inačica za xbox 360 in PS3 je bila grafično naprednejša ter vsaj malo bolj simulacijska, največ pozornosti pa je pritegnila verzija za wii, v kateri si metal tako, da si daljinec fliknil proti sebi in nato od sebe, kot bi žogo vrgel na pravem igrišču. Občutek ni bil slab, čeprav bi se dalo debatirati o natančnosti v žaru tekme. Sodba? Ob odsotnosti Take-Twoja in znamke 2K Sports ni bilo moč soditi o zmagovalcu klasične bitke med Livom in NBA 2K*, vendar je EA-jeva igra vobče pokazala malo napredka. Pa nobenega zamorca ni bilo, da bi mu izprašil kokosovo rit. (sn)





Let's Yoga! *(Konami za DS, novembra)* Ja, ja, sliši se nadbedno, ampak je prav simpatično. Izbereš lekcijo in realistično animirana ter obenem risankasta figura na zgornjem zaslončku ti pokaže, kako s pregibanjem jezično doseči skrotum in si z ušesno mečico odpreti čakro sredi hrbtenice, medtem ko spodaj teče besedilo. Kul za tiste, ki jim je neprijetno zvirati se v nagrmadenih telovadnicah ali jih indijski mojstri preveč spominjajo na newyorške taksiste. (sn)

Halo 3 (Microsoft za xbox 360, 26. septembra) Vsled Microsoftovega prezira do Slovenije sem se nadejal, da bom lahko vsaj v Nemčiji zlorabil puščavniški način ene najbolj pričakovanih iger letošnjega leta. Toda spoznal sem, da se ignoranca razteza širše kot do dežele, kjer uradno še prebivajo zmaji, xboxi pa ne. Ob gromozansko vrtiljaško kolo, kjer si v gondolah pred vstopom v ključni šotor igral DMC4 (l33t!), so namreč postavili časovno in stopenjsko skopo odmerjen multiplayer, ki je bil na las podoben onemu iz dvojke, le z bubble shieldom in teksturami višje ločljivosti. Nobenega testiranja obljubljenega sodelovalnega načina za štiri, ništrc kampanje, manko ključnih avtorjev in nezaslišana nepripravljenost redkih Bungiejevcev, da bi mi kot večnemu reklamatorju Hala šenkali majico z napisom "Halo Kitty", so Zaključni boj v Leipzigu prelili z mlačnostjo, ki igri takega kalibra ne pritiče. (sn)



Rock Band *(Electronic Arts za xbox 360, PS3 in PS2, letos)* O igrah šova bi se dalo debatirati, ampak za čisti ooomph-efekt si Rock Band zasluži vrtenje knofa na feršterkeraju do 11. Zdaj že vrabci čivkajo, da gre za naslednjo igro Harmonixa, avtorjev Guitar Hera, ki so po dvojki od Activisiona prebegnili k navezi Electronic Arts + MTV. In dočim GH3, ki ga dela Neversoft, ni slišati slab, je Rock Band korak naprej v žanru brenkalščin. Osnova je resda enaka, se pravi Simon-says pritiskanje barvnih gumbov na plastični kitarici v skladu z navodili na zaslonu. Toda že sama kitara je drugačna: bodisi žični, bodisi brezžični posnetek kultne Fenderjeve stratocasterice je večji in ima na spodnjem delu vratu dodatnih pet gumbov za solaže ter knof za efekte. Nadalje je tu kot album Achtung Baby! pomembno dejstvo, da v Rock Bandu ne bomo več omejeni na dve kitari, temveč bo špil podpiral dotični, bobne in še mikrofon povrhu. Dva človeka bosta torej brenkala (ritem / solo, bas), eden bo tolkel po štiridelnih bobnih in tretji oziroma kdo od naštetih bo žvrgolel v mikrofon. (JCT Band se že oblikuje!) To se sicer že vnaprej sliši vzburljivo, ampak ko sva s Casom prisostvovala predstavi štiričlanskega g33k-benda, ki je Are You Gonna be My Girl avstralskih rokerjev The Jet odigral & odpel tako suvereno, da ga je folk pod odrom dejansko zažural, nama je postalo jasno, da ima tale špil resnično vrhunski potencial. Sploh z obljubljenim polnim nalinijskim načinom, možnostjo dokupovanja ne samo posameznih komadov, temveč celotnih albumov (prvi bo Who's Next grupe The Who), in to menda vsak teden po izidu igre, ter pesmimi kalibra Enter Sandman, Gimme Shelter, Highway Star, In Bloom, Paranoid, Vasoline ter Wanted Dead or Alive. Natančna cena igratorjev še ni znana (za prvo silo bo RB združljiv s kitarami iz Guitar Herov, morda tudi z ono iz GH3), realistično pa bo transakcijski račun ob privoščitvi popolnega kompleta inštrumentov lažji za kakih 160 bruseljčnikov. Ker za EA pri nas skrbi sposoben zastopnik, se lahko nadejamo reklame in podpore, ki ju Guitar Hero ni bil nikdar deležen. (sn)



Fallout 3 *(Bethesda za PC, xbox 360 in PS3, 2008)* Ena najbolj kontroverznih iger v tem času, v glavnem zaradi tega, ker jo dela Bethesda, je tudi na smenju ohranjala tak pridih, saj smo jo ob zelo omejenem prikazovanju uzrli v majhni dvorani, koder je eden od producentov poganjal igralni demo. Bržda se bojijo terorističnih napadov fanatičnih privržencev prvih dveh delov. Kar čisto razumemo. Igra je v gibanju videti odlična – zamislite si Oblivion, ki ima toliko podrobnosti, da svet deluje pristen. Ne le grafično, tudi



stilsko, z vsemi razdejanimi velemesti vred. Ampak Fallout je kulten zaradi igranja, ne videza. Tudi tu ni razloga za epileptične napade, če ste stari maček: vse je na mestu, od sistema statistik do velike vloge raznoterih pristopov. Z osornim govorjenjem se lahko skregamo s prvim človekom, ki ga ugledamo, se tihotapimo namesto odprtega boja in zasledujemo razvejane verige kvestov. Celo klasičen falloutovski humor je prisoten na vsakem koraku: roboti sprevodniki, ki vas prerešetajo, če ne dobijo železniške karte, žepni nuklearni katapult, ki dela pravljične eksplozije ... Boj je zdaj realnočasoven z dejavnim premorom, ki vklopi uporabo akcijskih točk, s katerimi lahko merimo v različne dele teles sovražnikov. In ja, igra je krvava, kot se spodobi – mutantova glava je izginila v slapu mesa, da so se kosi lobanje odbijali od sten. Bethesda gor ali dol, zaenkrat je videti, da se Fallout ni preveč spremenil. Kot se ni vojna. (ag)



Juiced 2: Hot Import Nights *(THQ za PC, xbox 360, PS3, PS2, PSP in DS, oktobra)* Prvi Juiced (J145, 38) se je namenil biti konkurenca Need for Speedu, a je vsled manka izvirnosti in splošne kilavosti temu žalostno gledal v auspuh. Glede kakovosti dvojke bomo konkretno sodili kaj kmalu, vendar je treba reči, da je lajpciški demo na xboxu 360 obetal. Dirkanje je bilo razdeljeno na normalna cestna pičenja, v katerih je bil občutek hitrosti zelo dober in grafika fina, sovraga pa si lahko z vožnjo tik za ritjo prestrašil in ga tako vrgel z linije; ter solidno driftanje za točke. Tik pred tekmo si lahko stavil z enim od udeležencev, da ga boš pustil zadaj v oblaku prahu, na avte pa si lahko med zviranjem lajder ob drogu navesil čuda stvari, od



spojlerjev in nitra do lastnih sličic po zgledu Forze 2. Revolucija Hot Import Nights gotovo ne bo, se pa zna izkazati za čisto zabavno arkadno dirkačino. (sn)

Hellgate: London *(Electronic Arts in Namco za PC, novembra)* Tega naslova se drži velika fama, kot da bo šlo za nevemkaj prelomnega, a njegova srž je po izjavi enega od avtorjev docela enostavna – to je Diablo v 3D. Kar ni nič čudnega, saj je skupina Flagship sestavljena iz bivših Blizzardovcev. In res je bilo realnočasovno dogajanje po izbiri enega od šestih poklicev, od tipičnega barbara do zanimivega inženirja z robotkom nad ramenom, klasično za akcijske grinderske frpje. Iz prve ali tretje perspektive si se premaknil v delno fantazijski, delno postapokaliptični-ZF okolici, postreljal ali pomlatil grdavže, kot bi jih v vsaki streljanki ali sekljanki, razporedil izkušenjske točke, požlampal refošk ali modro galico, prerazporedil opremo in odprl skrinjo, se premaknil, postreljal ali pomlatil grdavže, kot bi jih v vsaki streljanki ali sekljanki, se spet premaknil ... Dogajanje z inženirjem, ki je bil opravljen z dvema pokalicama, je bilo identično običajnim 3D streljankam, le da je heroj nabiral EXP in bil podložen še vsem drugim frpjarskim stalnicam. Grafika ni bila ravno odlična, na vprašanja o nelinearnosti, revolucionarnosti in podobnih drobnarijah pa ustvarjalci niso našli spodbudnih odgovorov, temveč so stalno zatrjevali, da je to pač Diablo v 3D. Spektakularna prikolica na EAjevem štantu je vsekakor dajala ambicioznejši vtis, res pa je, da se take igre izkažejo ali neizkažejo po ducatih ur vložka. Aja, za Hellgatov temeljni nalinijski način ne bo treba plačevati, elitni bo pak stal 10 evrov na mesec, za kar boš dobil možnost ustanavljanja in vodenja gild, branja e-pošte v igri, počivanja v lastni stavbi, dostopa do lika od kjerkoli, ne le iz špila, ter dolpobiranja popravkov, ki naj bi dodajali nove poklice, stopnje, pošasti, predmete in celo načine. (sn)

Ratchet and Clank: Tools of Destruction *(Sony za PS3, novembra)* To je že šesti špil v seriji in kljub zelo lepi podobi ter obljubam o naprednih puzlah in štoriji je bil vtis medel. To pa zato, ker se je zadeva igrala kot skorajda čista streljanka. Po dvajsetih minutah sem se resno spraševal, če bomo od zdaj gledali le reprize Ratchet: Gladiatorja, saj sem med vnaprej programiranim skakanjem po mestu, drajsanjem niz ograje, zamahovanjem s ključem ter nabiranjem šraufov potamanil malo morje nesposobnih robotejev, uzrl pa malodane nič skakalnih elementov in tro-

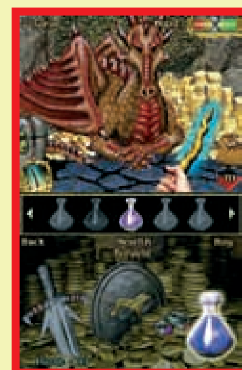


hico humorja. O grafiki nič slabega, ampak če bo tole Gladiator, zadegan v višjo ločljivost – kar se kaj lahko zgodi – bom razočaran celo kot velik ljubitelj serije. Kaj šele, če to ne bi bil. Ali če ne bi maral PS3. (sn)

Universe at War *(Sega za PC in xbox 360, novembra)* Earth Assault, kot se glasi podnaslov, ni kajvemkako razvpita zadeva. Verjetno lahko to pripišemo dejstvu, da gre na prvi pogled za zelo klasično realnočasovno strategijo, kjer se udarijo tri strani; v našem primeru Zemljo za peskovnik uporabijo alienske rase The Hierarchy, Novus in Masari. (Nisem imel živcev, da bi predavatelja vprašal, ali so imena pobrali iz naključnega generatorja.) V gibanju igra ni nič posebnega in je videti kot toliko ostalih. Toda vrednost naj bi se skrivala v finesah. Avtorji skušajo vsako od strani napraviti zares različno: Hierarhija ima ogromne uničevalne hodeče kolose, ki tacajo vsepovprek, Novusi so hitri in preplavljajo, Masari pa so nekaj vmes. Vsaka frakcija si lasti docela svoj način modificiranja enot, za nameček pa je tehnološko drevo nadgradenj tako, da ni moč doseči vsega, temveč se je treba usmeriti. Zato bosta dva igralca z enako frakcijo lahko ubrala različne pristope. Vprašanje je, kako bo te vrste igro sprejela dandanašnja rulja, ki pada predvsem na velik kabum, ampak tu bodo Universe at War nemara rešili omenjeni hodeči giganti, ki so zares navdušujoči. Moč jih je poljubno nadgrajevati, nasprotnik pa jih mora uničiti tako, da najprej sesuje nadgradnje in razkrije mehko sredico. Če ne zavoljo drugega, je igro vredno pričakovati zaradi njih. (ag)



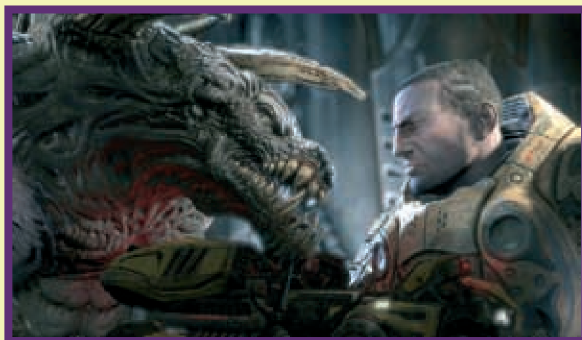
Orcs & Elves *(Electronic Arts za DS, novembra)* Orki & vilini so predelava onkraj Luže bojda jako uspešne frpjke za mobilnike, ampak tega med igranjem nisem vedel. Mi je pa bilo koj jasno, da sem nekaj takega že izkusil, in sicer kot pokovec – na misel sta mi padla Black Crypt in Eye of the Beholder. V neznosno gladki koži mladega vilina sem se iz prve perspektive v (za DSove standarde) lepi 3D grafiki brzinsko premikal po nevidnih kvadratih v trirazsežnem prostoru, odpiral skrinje, reševal puzlice s prepoznavanjem geometrijskih oblik ter s perescem tapkal po ikoni USE, ki je botrovala zamahovanju z mečem po nakazah v slogu podgan, kostkotov in, opala, orkov. Nobena revolucija ni bila tole, prej nasprotno, in štorija se je slišala kot največji kliše od besedil Štajerskega Miša naprej. Ampak igrala se je fino, morda tudi zato, ker je imel prste vmes pri razvoju izvirnika John Carmack. Ena za v posteljo pred spanjem. (sn)



Project Gotham Racing 4 *(Microsoft za xbox 360, oktobra)* Bizarre se lahko trkajo po prsih, kolikor hočejo, da bo štirica best of v seriji in da so si zanjo vzeli dovolj časa. Medvedjo uslugo pa so si naredili, ker so v Leipzig pritrogali več mesecev star demo z E3ja, ki je trpel za dosti težavami. Voziti je bilo moč le motocikel in ta izkušnja je bila daleč od impresivne. Spremenljivega vremena med dirko ni bilo, voda ni bila ni-



odrivi od sten) hitrejša od UT2004. Magnetna rolka je pravi biser, ki pohitri boj na velikih kartah, vračajo se skakalni šolni, ki jih tokrat aktiviraš z dvojnim skokom. Orožja ropotajo kot nakovalo pod udarci pnevmatskega kladiva, imajo pa tudi podoben učinek, saj igra s črevci ne štedi. Posebno novi shock combo je veličasten. Za nameček sem postajal kompost pod kolesi množice novih vozilc, kot so lovkasta necrisovska frčala, ki izgledajo imenitno. Nov baročni slog s predimenzioniranimi liki in vozili poskrbi, da UT3 ne izpade kot pogreta župa, temveč ima samosvoj, frajerski pridih, ki malo spominja na Gears of War. Kljub veliko podrobnostim na kartah je nasprotnike lahko prepoznati, zahvaljujoč prijemu, ki igralce z oddaljenostjo bolj osvetli v timski barvi. Žal je moje moštvo kot po Murphyju vselej prehitro zmagalo (itak) in sem igral manj, kot bi želel. Sem pa na odmaknjeni Ageini stojnici uspel dodobra preigrati njihovo lastno karto Tornado, kjer so kazali zmožnosti svojih fizikalnih kartic. Žal je bila karta bolj podn in na je v finalni igri ne bo. (ag)



ti slučajno videti tako navdušujoča kot na propagandnih fotkah, na furanje pa je vplivala le v toliko, da mi je malo odneslo zadnjo gumo, ko sem v ovinku preveč obrnil plin. Pričakujem sicer, da bo štacunska verzija izpopolnjena, toda ali lahko v slabega pol leta korenito spremeniš take elemente? Mogoče da, mogoče ne. (sn)

Mercenaries 2 *(Electronic Arts za PC, xbox 360, PS3 in PS2, koncem novembra)* Kot največji advokat Najemnikov sem po prihodu na spiralasti EAjev štant ob pogledu na osamljene konzole najprej pomislil: "Na, tudi dvojko bo širša igrarska skupnost krivično spregledala." Naključno sem izbral enega od treh likov (bejbo, seveda) in ... Recimo takole – če bo finalna verzija v kakršnikoli merici podobna tej, ki sem jo zapregel na sejmu, bo za prodajni neuspeh kriva sama. Pod ne zares grdo, toda migetanja in nažaganih robov neoteto grafično tuniko, obupno detekcijo trkov poligonskih objektov, dokaj porazno fiziko vozil in gomilo hroščev, zaradi katerih mi



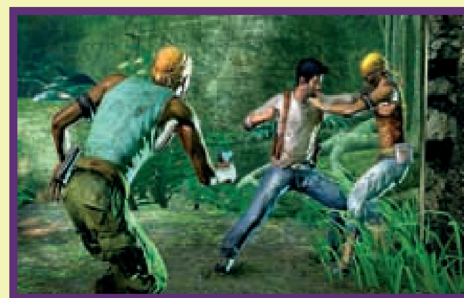
zadane misije bržkone nikoli ne bi uspelo opraviti, če se ne bi vmes konzola sama od sebe trikrat obesila, sem komajda prepoznal zaščitne znake serije, ki so tako všečno zaznamovali izvirnik. To se pravi ogromen bojevniški peskovnik, destruktivno okolje in tisoč in eno možnost za nabiranje umazanega denarja. Do izida so le še trije meseci, zato srčno upam, da je šlo za lenobo avtorjev, ki so na sejem privlekli prastaro alfa inačico. (cs)

Unreal Tournament 3 *(Midway za PC, PS3 in xbox 360, novembra)* Kater je bila igra, ki je v Lepzigu botrovala daleč najdaljši vrsti in potacanim prstom? Brez dvoma novi U-te, za katerega sem žrtvoval posnetek stampeda rulje ob odprtju vrat, da sem si zagotovil mesto v vrsti, ki so jo že pred odprtjem napravili izključno reporterji! Na računalih so poganjali karto Torlan v obleki Necris za modus Conquest, kar je pomenilo hudo temne in kovinske odtenke, zato v kako prelestno pokrajino nisem zrl. Itak za to ni bilo časa, saj je bila akcija nabrita kot hudič – kljub odsotnosti žabjega poskakovanja (še vedno pa so notri

Folklore *(Sony za PS3, oktobra)* Sony upa, da bo Folklore tisti, ki bo kupce playstationa 3 in širšo srenjo prepričal, da je šlo pri vključitvi gibalnega senzorja v kontroler za skrbno načrtovano potezno, ne le za prisiljeno kopiranje wiija. Od dveh igralnih likov, ki bosta na voljo (drugi bo Keats), sem se v raziskovanje niza premočrtnih labirintov podal s coprnico Ellen. Kar Folklore loči od klasičnega akcijskega rpgja, je prav tresenje sixaxisa, s katerim moreš iz poprej fizično ali magično premikastenih sovragov 'potegniti dušo' in si na ta način skozi špil nabiraš nove sposobnosti. Kul pogruntavščina, dasiravno nič takega, česar ne bi bilo moč postoriti s tradicionalnim mučenjem gumbov. Bolj me je navdušila izredno barvita podoba, ki je bila v primerjavi z večino naslovov na sejmu prav osvežujoča, ter navdihnjen dizajn nasprotnikov. Dvomim sicer, da bo nabiranje dotičnih postalo tako popularno kot nabiranje konkurenčnih pokemonov, ampak poskusiti ni greh, pravijo. (cs)



Uncharted: Drake's Fortune *(Sony za PS3, novembra)* Po najavi določenega pričakovanega naslova si vsakdo od nas ustvari perfektno sliko, kakšnega videza bi moral biti in kako bi se moral igrati končni produkt. In Uncharted je še nemalo oddaljen od želje po ultimativnem nasledniku Tomb Raiderjev. Res pa je, da so pokazali le začetni(ški) nivo, katerega naloga je bila predstavitev temeljnih elementov. Navdušen sem bil nad prelestno animacijo glavnega lika, pustolovca Draka, dočim naj o mehaniki skakanja in plezanja povem le, da funkcionirata. Večji del dogajancije v edini stopnji je namreč zasedlo dokaj nebleščeče odstranjevanje skupinic tumpastih, med sabo skopiranih kanalj. Brez skrivanja za gradniki okolice v slogu Gears of War ni šlo, pri čemer so palice pogube izpadle precej podhranjeno, odzivi sovragov na zadetke pa so bili izredno smešni. (sn)



Portal (Electronic Arts ter Valve za PC, xbox 360 in PS3, oktobra) To na videz hecno prvoosebno miselnico, kjer v 3D prostor s posebnim orožjem vrtaš luknje in tako napreduješ skozi sobane, ste si dodobra ogledali na videih. Povem pa naj, da je igranje še mnogo zabavnejše od zretja. Uletim v prostor, po katerem gor in dol šiba energetska krogla ... po krajšem mozganju pod njo zvrtam prvo luknjo in drugo nad sprejemnikom energije ... krogla se preslika in požene napravo, ki odpre vrata ... Evo! Kolovratim dalje ... hm ... tam dolaj je prehod ... zgoraj so kocke, ki so videti kot tla, samo da to niso ... vsaj ne še ... Obračam glavo, se praskam po njej, delam luknje ... Kot Prey na steroidih. (sn)



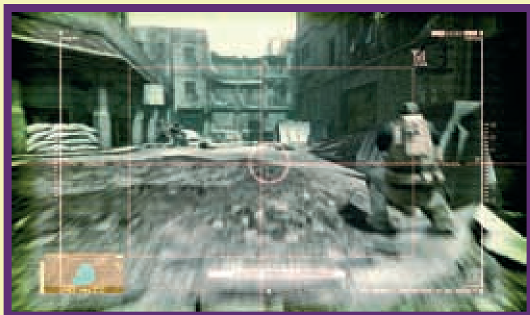
Need for Speed ProStreet *(Electronic Arts za PC, xbox 360, PS3, wii, PS2, PSP in DS, novembra)* Si drznem reči? Končno spet resnejši NFS? *Se spomni na prigovarjanje EAjevega uslužbenca, ki je rulji jel razlagati, da lepotičenje

bolidov, neonke, nameščanje turbin in ostali mačizmi vsekakor ne bodo izostali, kakor ne tradicionalno nočno pouličnо dirkanje iz prejšnjih delov.* Ha, morda pa ne. No, na sejmu prisotni kos kode tovrstnih upov vseeno ni zatrl v kali, čeravno se je moja vozniška izkušnja sestala iz zadimljenja okolice z vrtenjem koles v prazno na štartu, tiščanja plina, prehitevanja in malenkostnega popravljanja položaja na pretežno ravni kanjonski progi. Da, sredi belega dne! Noro!



Očitno je šlo za tekmovanje iz sklopa 'straight races', ki se mu bodo v finalni verziji pridružili vsaj še običajno in hitrostno volaniziranje ter drag dirke. Občutek je bil kanec bolj realističen, kot je v NFSjih v navadi, vdelane so bile tudi vizualne poškodbe. In kul je, da bo za posamezen tip asfaltnega merjenja falusov bolj kot divje dvigovanje konjičkov omiljenemu univerzalnemu bolidu štela izbira prave vrste dirkalnika. Drž'te ga do novembra. Gas, to je. (cs)

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots *(Konami za PS3, spomladi 2008)* Svet se deli na tiste, ki jih je že razsvetlila genialnost Hidea Kodžime, in one, ki jih še bo. Nekaj takega. Metal Gear je igrarski kult, digitalna religija. Ljubiš ga, sovražiš ga, ampak če čislaš igre, te brezbrižnega ne more pustiti. Zato ni čudno, da s(m)o se v dvorani, kjer je dotični poševnooki auteur v zadržanem spremstvu producenta Kena Imaizumija in japonske igralke / manekenke Jumi Kikuči premierno razkril povem svežo prikolico za MGS4, tudi najbolj *kreh, kreh* profesionalni predstavniki novinarske struje raznežili kot trop okreganih punčk. Osrednja tema grafično spektakularnega filmčka so bili novi šefi. Screaming Mantis, Laughing Octopus, Raging Raven in Crying Wolf so člani posebne enote, imenovane 'Lepotica in zver', ki bo za ostarelim Snakom oprezala na razdejanih bojiščih bližnje prihodnosti. (Kot znalci nedvomno veste, se je Kačon s slično oklicanimi negativci spopadel že v MGS1, tako da gre tu očitno za nekakšno duhovno predajo bakle. Ah, Kodžima in simbolnost – par, ustvarjen v nebesih!) Navdiha za dizajn in filozofijo v ozadju, torej mična dekleta, ki jih je vojna spremenila v tehnološke prikazni, je ustvarjalec poiskal med oblinami štirih realnih ženskih fotomodelov, kar je potrdil z dodatnim video posnetkom. Novinarji, ki so ob pogledu na seksi ritko mehanskega Tulečega volka tam spodaj nehote začutili prepih, so se vidno pomirili. Sledila je ponovitev igrabilne prezentacije z E3ja, v kateri je bilo spet razvidno, da je vrli Hideo v zadnjih letih pridno študiral tehniko zahodnjaškega izdelovanja iger. En primer za vse: MGS4 pozna prosto obračljiv izzahrbten in, po želji, prvooseben pogled na okolje. Za konec je utrujeni avtor izvolil odgovoriti na par vprašanj iz parterja. Lol, kot bi jih čitali direktno z igričarskih forumov. Je predelava za xbox 360 v planu? Bo špil podpiral tresočo izvedenko sixaxsisa? Bo v MGS4 vključen multiplayer ali bo ta domena Metal Gear Onlina? Zaenkrat ne, morda, nekaj vmes. Zmuzljivi odgovori, ali občinstvo je temu navkljub bučno ploskalo. Hja, Metal Gear Solid – kaj pa boš? (cs)



Warhammer Online *(Electronic Arts za PC, marca)* Age of Reckoning je bil na smenju že pošteno igralen in je po dolžini vrste pred prostorom mimogrede pariral WoWu. A žal smo lahko vsebino s kladivom Warrior Priesta le popraskali po razbrazdani orkovski koži. Na površini igra deluje zelo podobno tekmecu: kup zanimivo risankastih likov (ki pa so mnogo bolj brutalnega videza) se podi po pokrajini, nakar jo ork dobi od škrata po betici ... Nekje desetkrat, da gredo življenjske točke do nule. Vendar je bilo opazno, da se za kuliso skriva precej več moštvene dinamike kot v World of Warcraft, le da je neizkušeni špilavci v hudo omejenem času tam nismo mogli dodobra preizkusiti. Vsak od poklicev ima obilico sposobnosti, katerih učinkovitost je odvisna od tega, kako dobro gre vsej skupini v boju, in so mnogokrat namenjene podpori, najsi gre za zdravljenje ali za WAAAGH!. Animacije so še malo lesene, toda vsaj nadzor je soliden, kar je za začetek najbolj pomembno. Mythicovci so na prizorišču razkrili po dva nova poklica za visoke in temne viline: to bodo Swordmaster (of Hoeth, itak) in Archmage za šmensi fensi pozerje ter Witch Elf in Black Guard za oponašalce Marylina Mansona. Na slikah so fenomenalni, ampak to velja za vsako konceptno risbico iz Warhammerja. Ah ja, grem nazaj brat Chaos Army Book, bbl. (ag)



Guitar Hero 3: Legends of Rock (Activision za xbox 360, PS3, PS2 in wii, letos) Žur v Activisionovi stojnici je bil hud, saj so najeli sposobni animatorki, ki sta rokersko naravnani rulj pripravila do dretja, kazanja zlodjevskih prstov, skakanja in slemanja. Sveže brezžične kitare za vse sisteme (za PS2 replika modela kramer pacer, za ostale Gibsonovega les paula) imajo odklopljiv vrat in izmenljive prednje plošče, o šefih, med katerimi je Slash, čivkajo že flamingi, medtem ko je nabor štiklov zelo v redu – Cult of Personality, The Number of the Beast, One (Metallica, ne U2), Welcome to the Jungle. Polovica od teh naj bi bila originalnih verzij, ne coverjev, medtem ko naj bi Slash za GH3 sestavil in odigral izviren komad. Pa vendar je igra, ki jo namesto Harmonixa dela Neversoft, moteče delovala kot molža uspešne franšize, ki bi jo bilo z denarniškega stališča neumno zaključiti, dočim prava inovacija in napredek potekata v Rock Bandu. (sn)



FIFA 08 *(Electronic Arts za PC, xbox 360, PS3, wii, PS2, PSP, DS, mobilnike in n-gage, zdaj zdaj)* Najprej je na vrsti potrditev dejstva, da FIFA 08 na računalnih ne bo v next-gen inačici, temveč bo enaka prebarvani stari verziji za playstation 2. Glede na to, da že furamo DirectX 10 in da bo Pro Evo 2008 na PCjih enak kot na xboxu 360 ter playstationu 3, je to vredno izliva navijaškega besa nad avtomobili EAjevih direktorjev. Ker je izvedenka za abake tekla na eni sami mašini, kjer se je zatikala in bila videti vsa grda, sva se raje posvetila daleč bolj impresivnemu verzionu za tristošestdesetico. In bila kar navdušena, saj je bilo videti, da so avtorji polikali častihlepno, toda polomljeno Fifo 07. Podrobna animacija igralcev in nadalje izboljšana fizika žoge sta botrovala počasnejšemu, bolj simulacijskemu občutku od Pro Eva, kar je hecen preobrat – včasih je bila FIFA arkada in PES simulacija, zdaj pa se situacija obrača. Gol je bilo težko doseči, tako zaradi stalne borbe za prostor, ki je zahtevala veliko podaj in premišljenosti pri postavljanju, kot upoštevanja sposobnosti virtualnih nogometašev. Igralo se je Barcelono proti Manchester Unitedu in pri vseh razen pri najbolj sposobnih fuzbalerjih tipa Ronaldinho je bilo treba biti pri odmerjanju moči tako podaj kot strelov hudo natančen. O licenci, grafiki in teh rečeh seveda ne gre izgubljati besed, saj je vse vrhunsko, ni pa bilo zapaziti podrobnejših taktičnih možnosti v slogu lastnih formacij. Upava, da je to stvar dema. Kakšna pa je verzija za wii? Presenetljivo dobra, hvala. Pričakovala sva, da bova med mehanjem okoli sebe podrla vsaj za prikolico radovednežev, vendar je bila edina osnovna komanda



(drugih v času na razpolago nisva odkrila, tako da vzemite to s ščepcem origana), ki se je posluževala wigetanja, streljanje na gol, pa še to v kombinaciji s čelnim gumbom daljinca. Način krojenja akcij se nama je drugače zdel sumljivo PESniški, za kar sva večino zaslug pripisala pretkani umetni pameti, ki je s pritiskanjem na nosilca usnjene okrogline pričela že v najini polovici zelenice. Drugačna verzija to gotovo bo, inferiorna bržda ne. (sn, cs)



Wet *(Sierra za xbox 360 in PS3, jeseni 2008)* Še ena premierna demonstracija v Leipzigu je bila Wet, projekt kanadskih razvijalcev, za katerega pa bi prisegel, da je ruski. Vse okrog igranja je bilo namreč videti vrhunsko, od spektakularnih vmesnih animacij, ki so stilizirane podobno kot Ultraviolet, do narisanih slik v menijih, ki se zgledujejo po stripih in Tarantinu. Nakar so avtorji pognali špil ... in nasmeh je poniknil. Joškata glavna junakinja je iz tretje perspektive kriminalno nenavdihnjeno tamanila okorne, klišejske sovražnike, medtem ko je predstavljalec ohal in ahal glede cenene krvi, akrobatskih elementov, amatersko povzetih po Tomb Raiderju, meča (da ni kdo gledal Kill Billa?) ter dveh pištol, ki omogočata ločeno merjenje v slogu filma Equilibrium. Wet je izpadel kot skupek nakradenosti z vseh vetrov, a brez čara kateregakoli od izvirnih materialov, z možno izjemo statičnih narisanosti. (sn)



Far Cry 2 *(Ubisoft za PC, 2008)* Najbrž se strinjate, da je bila najbolj oči šireča pritiklina Oddaljenega skovika otočkasto okolje. Vas torej zanima, kakšna je poglavitna razlika med tropskimi gozdovi iz enke in s sončnimi žarki polizano afriško savano, ki bo zvezda nadaljevanja? Taka, kot bi gledal sosednji vazi, kjer so v prvi brezimne plastične cvetlice, v drugi pa šop dišečih, sveže ubranih vrtnic. Razlika med mrtvo in (skoraj) živo naravo, skratka. Le slabih petnajst minut sta vodilna programerja iz kanadske podružnice francoskega založnika potrebovala, da sta iz časnikarjev izvlekla pridevnike tipa 'bellissimo', 'amazing' in, heh, 'neviđeno'. Pestrost ozemlja ter fizikalnih in ambientalnih učinkov, ki jih bo moč doseči z igračkanjem na neskončnih 130 kvadratnih kilometrih ozemlja, je titanska, kar je tehnični dizajner Dominic Guay dokazal v realnem času. Sredi kolibarskega naselja je granato zalučal v večji kup odpadnih pnevmatik, nakar se je ogenj razširil do stičnih hišic in jih kmalu zravnal z zemljo. Preden so zublji skopneli, je v orodno vrstico vnesel ukaz za hudo burjo, da je čez kako minuto v plamenih že prasketala bližnja hosta, koder so realistično se upogibajoča drevesa naravno širila katastrofo. Sprememba razmer je vidno vplivala na razjarjene sovražne najemnike, saj so morali spremeniti taktiko strateškega obkrožanja junaka, kajti skozi ogenj niso mogli. Druga polovica demonstracije je bila sploh eno samo ponavljanje koncepta, da v igri 'čisto nič ne bo skriptirano'. Dobro, na štiri oči je Dominic kasneje priznal, da čisto tako vseeno ne bo, kajti dobra streljačina po njegovem potrebuje zanimivo zgodbo (v FC2 bomo plačanec, ki za najboljšega ponudnika nelinearno opravlja vse sorte umazanih poslov, od pobijanja do uničevanja dragocenih predmetov ter celo nabiranja diamantov) in nepozabne akcijske pripetljaje, kar je laže doseči z vsaj delno prepripravljenimi scenariji. Kljub temu pa bo Far Cry 2 krepko obrnjen v to smer. Raznolikost bodo dalje potencirala vozila (zmaj se vrača!) in dolga lista orožij, ki se bodo zatikala ter kvarila. Načrtov za sistem predelovanja le-teh, ki bo na primer lasten konkurenčnemu Crysisu, žal nimajo. No, prezgodaj je še, da bi se sekirali, saj stavimo desni tentakel, da Fry Cry 2 ne bo izšel pred zimo 2008. Levega pa na to, da bo eden od tekmovalcev za igro leta! (cs)

World of Warcraft: Wrath of the Lich King *(Blizzard za PC, po dolgem grindanju)* Enako kot lani pri Burning Crusade je bilo tudi letos moč igrati WotLK v zelo okrnjeni verziji. Z liki brez kakršnihkoli novih sposobnosti ali opreme sem tako gazil sneg skozi Howling Fjord, novo provinco v Northrendu, kamor se bomo v dodatku odpravili. Mnogočesa ni bilo videti, je pa očitno, da se je slog odmaknil od vesoljskega Outlandovega in ubral bolj temačno, zelo všečno gotsko smer. Več je bilo povedanega ob robu, ko je predaval Jeff 'Tigole' Kaplan, Toma Chiltona pa žal ni bilo na spregled, da bi mu vrgel jajce, ker je nerfal shamane, bemuboga. Northrend bo drugače po površini malo večji kot Outland in bo imel podobno število temnic za pet igralcev, pa precej več za desetero njih. Uvodna raid inštanca bo kar prenovljeni zigurat Naxxramas, ker zna leteti in je imel domotožje in priletel nazaj. Zaenkrat se zdi, da bo moč po Northrendu leteti šele na levelu 78, ker ... ne vem, si bo Blizzard že nekaj izmislil. Oznanili so, da bodo hkrati pospešili napredovanje od 20. do 60. stopnje, tako da malo počakajte z novimi alti. O Death Knightu nič posebno novega, šmrc, a vsaj Army of the Dead – urok, ki pričara množico zombijev – je videti imeniten. (ag)



Assassin's Creed *(Ubisoft za xbox 360 in PS3 novembra, kasneje za PC)* Za mnoge med vami in takisto zame je Assassin's Creed naslov leta. Zato si lahko mislite, da je bila demonstracija v Leipzigu uresničenje sanj, in prav malo me je brigalo, da je ni izvajala zdaj že klišejska Ubijeva mačka Jade Raymond. Kdo bi sploh opazil njene čare ob čudovitosti, ki je Creed? Povem vam, v gibanju je ta tretjeosebna skrivalno-akrobatsko-bojevalna avantura čudovita, in sicer iz treh razlogov: izredno animiranega ter nadvse kulerskega glavnega lika Altairja, navdušujoče arhitekture in zanimivih učinkov, ki srednjeveško fantazijo družijo s kibernetsko dobo. Hodiš takole niz ulico, vse je videti vsaj približno kot leta 1191 našega štetja, nakar naredi pzztk bfzzztk in na zaslon priletijo računalniške črte ter matrixovski nizi številk, ki dajo vedeti, da ni vse tako, kot bi človek pričakoval. In res naj bi štorija, ki jo varujejo kot punčico očesa, združevala arabsko ancientnost z modernostjo. Vse skupaj je še bolj impresivno, če pomisliš, da so v bližnjevzhodnem kraljestvu tri velika mesta – Jeruzalem, Akra in Damask – ki skupaj zavzemajo petnajstkrat več ozemlja kot pozno lani, ko smo objavili intervju z razvijalci iz Ubisofta Montreal. Medtem so pošteno izpilili igralni sistem, ki temelji na povezavi desnih joypadovih gumbov z deli telesa. Gornji nadzoruje glavo, stranska roke in spodnji noge, na kar je potem nasajena akcija glede na situacijo. Za tek recimo drezaš dolnji knof, za lovljenje robov ploščadi uporabljaš dlani in podobno. Mehanika izginjanja v množici je prav tako doživela orenk dodelavo: rulja zares deluje kot živa entiteta, v katere posamezne dele se lahko besno zaletavaš in tako iščeš gužvo ali pa tik pred telesnim stikom uporabiš gumba za roke in si pot neopazno krčiš z nežnim odrivanjem. Dosti situacij naj bi imelo več rešitev, v grobem razdeljivih med neposreden spopad, tiholazenje in izkoriščanje lastnosti okolice. Mimo stražarjev si lahko v demonstraciji na primer prišel tako, da si se z njimi stepel, strahopetno ubil bližnjega čuvarja in se zmuznil mimo njih, ko so zrli stran, ali se pridružil menihom na poti k molitvi. Vročico pa so dokončno spodbudili elementi, kot so pametni varnostniki, ki so te obmetavali s kamenjem, da si padel na tla, izvirne ovire v obliki tečnih beračev, brutalne usmrtitve več napadalcev naenkrat, petnajst ur igralnega časa pri hitrem skozihodu in več kot štirideset pri zavzetosti ... Škoda, da verzije za PC ne bo istočasno z onima za konzoli, vendar je razumljivo, da si morajo vzeti čas za razvoj nove nadzorne sheme. (sn)



LAJEŽ IZ TEME

Pa stok. Nato krik. In naposled boleče zavijanje ob tem, ko z obraza odstopa koža ob pomoči osemnajstih kavljev, premeteno zahakljanih v akupunkturne točke. Taki so mali pekli, ki jih Clive Barker že leta gradi za vas in za Snetija. Eden njih je Jericho.

Enostavno je gledati na avtorje strašljivih bukel kot sprevržene individuume, ki v mračnjaških kleteh mečejo na papir najbolj ostudne ideje in za to še mastno zaslužijo. A čeprav v tem je nekaj resnice, je moč v knjigah najbolj prodornih in subtilnih tovrstnih piscev najti dosti več kot le bedne nagravžnosti. Clive Barker gotovo sodi mednje. Petinpetdesetletni Britanec, glede katerega je Stephen King že pred dvajsetimi leti menil, da je v njem prihodnost hororja, vsekakor poseduje znano ime. Njegova knjižna domena (zraven je še režiser in scenarist) je edinstvena mešanica fantazije ter grozljivosti, s tem, da slednjo pazljivo izrezbarjenim vzporednim svetovom dodaja po potrebi. Ponekod, recimo v Abaratu, je resnične kurje polti bolj za vzorec, drugje, na primer v romanu The Hellbound Heart, na podlagi katerega je nastala kultna filmska grozljivka Hellraiser, ježenje las obiluje. No, bolj kot na grižave odurnosti se Clive rad osredotoča na temačno vzdušje, kjer si od daleč podaja roko z Lovecraftovim okultnim zlobnjaštvom.



Clive je drugače gej in živi v Kaliforniji s tipom in njuno hčerko.

Tudi špilavcem Barker ni neznanka. Njegovo ime je šest let tega spremljalo zelo dobro prvoosebno akcijsko pustolovščino Undying (J92, 86), za katero je pomagal ustvariti scenarij in se še drugače udejstvoval. Mojstrsko srhljivo vzdušje, odličen tempo in zanimiva pripoved so bili elementi, zahvaljujoč katerim sta se pri večini ljubiteljev srhošpilov dobro zapisala tako Undying kot Barker. Zato ni čudno, če bo marsikdo zastrigel z ušesi ob njegovem novem projektu, Jerichu za PC, playstation 3 in xbox 360, ki je le nekaj mesecev od izida.

Razreži me pospešeno

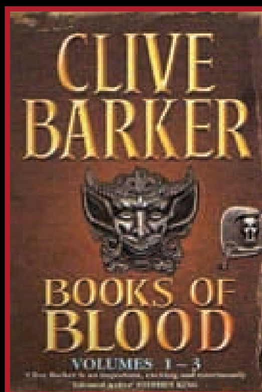
Kaj lahko od Jericha pričakujemo glede zapleta, je jasno. Clive Barker je Codemasterjem, ki igro zalagajo, in španski skupini Mercury Steam (prej Scrapland v navezi z razvpitim Americanom McGeejem) dostavil povest o bitju, ki ga je Gospod ustvaril pred Adamom in Evo. Tako imenovani Prvorojeni (Firstborn) je bil hkrati čudovit ter strašljiv, svetel in temen, vendar Bog ni mogel prenesti pogleda nanj, zato ga je pregnal. Odtihmal si skuša Prvorojeni, zaprt v starodavnem sumerskem templju, prilastiti Zemljo, in na nas bo, da ga ustavimo. V ta namen bomo razkrivali vse več območja bližnjevzhodnega mesta Al-Khali in se selili nazaj v času, od nacistične Nemčije prek križarskih pohodov do ancientnega Rima in ... Ne vemo še!

Taka bo torej podlaga za krvavo, vzdušno prvoosebno razpaljotko, v kateri bomo delovali kot vse osebe v sedemčlanski odpravi. Nič poveljevanja v stolu Ghost Recon Advanced Warfighterja: v vsakem trenutku bomo lahko prevzeli direkten nadzor nad katerimkoli borcem proti nadnaravnemu, med katere se bodo uvrščali vodja četice, katerega veščina bo ta, da je mrtev in je zategadelj duh; ostrostrelska babura z zmožnostjo telekinetičnega usmerjanja krogel; quakovski seržant s Puško; ter izvedenka za boj od blizu, ki si bo lahko prerezala žile in coprala s krvjo. Ostala trojica kani izganjati zlodeja, kuriti vse pred sabo in, hm, 'hekati resničnost', kar bo zajemalo manipulacijo časa in teleportiranje ljudi ter objek-



Veliko šefovje naj bi v Jerichu ne bila nikakršna izjema. Upamo, da res, kajti manko takih sovragov navadno zvodeni izkušnjo.

tov. Najbolj učinkovite bodo veščine tedaj, ko jih bomo uporabili v navezi oziroma kombinaciji, kar naj bi špil močno spodbujal.
Vseh likov in še mehanike menjavanja se bo treba dobro navaditi, saj Jericho ne bo šparal s sovragi. Namesto da bi se zgledoval po preživetveni grozi v slogu Silent Hilla in do neke mere Undyinga, bo skrbel za reden dotok številnih nakaz, ki jih bodo prekinjale tesnobne osamitvene sekvence ter gromozanske, odurne šefetine. Primer je petmetrski gladiator, ki nas bo rade volje pokozlal (s kodo celo poscal?), s čimer bo zgolj branil nagravžno zašpehanega monstruma, blizu pršutovsko obešenega na verige. Firstborn sam je pa itak videti kot paragon mumijaste zlobnosti s pridihom hellraiserjevske peklenščkavosti.
Toda prisluhnimo, kaj o igri pravijo sami Mercury Steam. Na tapeti je Enric Alvarez, vodja projekta.



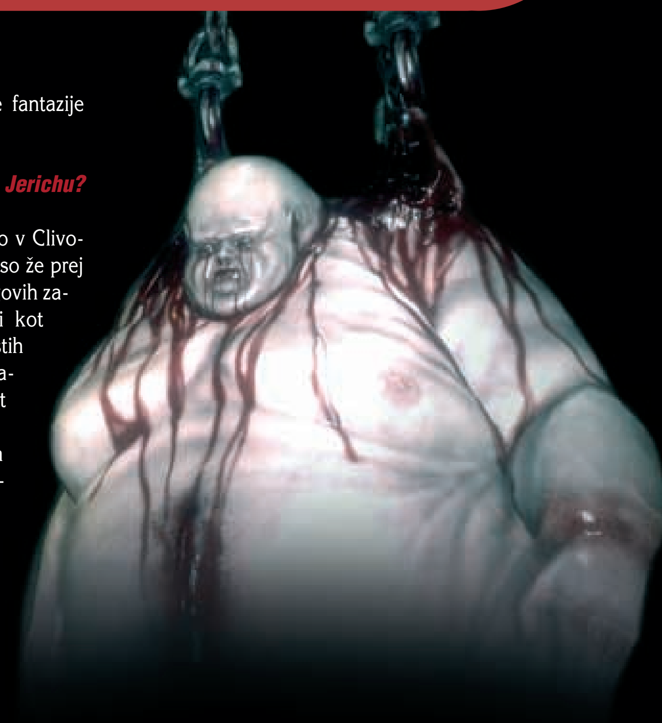
Knjige krvi so zbirke krajših zgodb s pričakovano tematiko: Britney Spears!



Tale nakazica ima nepraktičen oklep, res pa je, da pri Barkerju nikoli ne veš, kje imajo bitja oči. Če dobro pogledate, ima en uč levo zgoraj, kar pomeni, da s kovino skriva genitalne bradavice.

Kako bi povzeli Clive Barker's Jericho?
Enostavno: to je prvoosebna, moštvena akcijska grozljivščina, ki temelji na izvirnem konceptu ter zgodbi priznanega avtorja hororske fantazije Cliva Barkerja!

Od kje prihaja zamisel o Jerichu? Kdo je zatežil komu?
Jericho se je porodil globoko v Clivovih možganih. Codemasters so že prej kupili pravice do iger po njegovih zamislih, nakar so nas najeli kot razvijalce. To je bila ena tistih situacij, ko se vse poklopi. Ravno tedaj smo na lastno pest razvijali next-gen tehnologijo, ki se je osredotočala na grozljivo akcijo, Codemasterji pa so iskali skupino, ki bi izdelala srhljivščino. Ker smo veliki ljubitelji knjig in filmov gospoda Barkerja, so koščki sestavljanke padli skupaj in tako zdaj izdelujemo eno najbolj srh vzbujajočih akcijad.



Koliko je Jericho akcijski? Je morda usmerjen tudi v pripoved?
V Jerichu je VELIK poudarek na besni prvoosebni moštveni akciji in srhu. Kljub temu pa se posvečamo tudi drami, zato smo ustvarili niz močnih likov. Vključno s sovražniki, ki so videti in se obnašajo nadvse verjetno, tako da bodo v teku igranja pokazali dosti več kot le bojne sposobnosti.

Kako boste podajali zgodbo?
Ena od prednosti tega, da garamo na moštvenem špilu s peščico docela različnih glavnih likov, je ta, da imamo nemalo priložnosti za prikaz njihovih odzivov ter osebnosti v skrajnih okoliščinah, v katerih se bodo znašli. To se bo dogajalo v resničnem času, s pogovarjanjem in komentarji, in v pretresljivih vmesnih animacijah.

Kako pri Jerichu sodeluje Clive Barker?
Clive je blizu igri skozi ves razvojni cikel. Vplival je malodane na vse vidike, posebej pa na štorijo in zasnovo sovražnikov.

Zdi se, da vse več uveljavljenih filmskih režiserjev stopa bliže igram. Zakaj, menite, da se to dogaja prav zdaj?
Mislim, da te ljudi igre privlačijo zato, ker se naša industrija, naša umetnost, tako hitro uči, kako bolje pripovedovati in kako sporočiti zgodbo na zanimiv, interaktiven način. Ne bi rekel, da se igre spreminjajo v filme, menim pa, da zorijo na podoben način, kot so pred dolgim časom filmi. Iz tega razloga je današnjik vznemirljiv čas raziskovanja novih poti in svežih prijemov. To ni nujno povezano s strojno opremo, marveč bolj z verjetnimi, življenjskimi osebami, prodornimi zgodbami, ki spodbujajo čustva, vznemirjenjem ter pogovarjanjem s prijatelji o dogodkih iz iger.

Je s pojmoma 'Resident Evil' oziroma 'preživetvena groza' sploh moč opisati Jericho?
Jericho je brez dvoma grozljiva igra, vendar je ne bi štel med survival horror, posebej kar se tiče običajne igralne mehanike – tri krogle na misijo, počasno odvijanje in podobno. Resident Evil 4 je preživetvene grozljivke pomaknil bliže akcijadam. Jericho pa premika akcijade bliže preživetvenim grozljivkam – veliko municije, velike puške, hitra akcija, surovi sovražniki in tako dalje.



Slika vsekakor obeta prodajno uspešnico – dosti krvi, svetloba, ki ustvarja vzdušje, in ženska z ognjeno ter hladno oborožitvijo.



Si mislim, da bo, ko bo prišlo do te situacije, pomagal le še skok v drugo telo. Ni pa jasno, ali bo ob smrti enega od članov druščine igranja konec.



VAMPIRJI

Vsi vemo, kaj je vampir, ne? Jasno – ponočnjaški nesmrtnež, doma iz Transilvanije, ki se boji sonca in ima dolga podočnika, s katerima grize vratove in pije kri ubogih žrtev. A to je le stereotip, po katerega stoletnih poteh se poda Trig.

Slovar slovenskega knjižnega jezika vampirja definira takole: 1. po ljudskem verovanju: mrtvec, ki vstaja ponoči iz groba in sesa ljudem kri, 2. slabšalno: brezobziren, neusmiljen izkoriščevalec.

Žal je ta opis, kot vsi slovarski, zelo šlampast. Je vampir bitje, ki se mu naknadno pripiše lastnosti, ali so vampirske določene lastnosti, ne glede na to, kako se to bitje imenuje? In, navsezadnje, mora nekdo, da bi bil vampir, imeti vse lastnosti, ki jih povezujejo s katerimkoli od teh bitij (žeja po krvi, nočno življenje, določene fizične lastnosti, strah pred svetimi simboli, nemrtvost ali nesmrtnost ...)? Ali je dovolj, da ima le eno, in hopala, evo vampirja s certifikatom? Okej, po vrsti. Najočitnejši lastnosti vampirjev naj bi bili pitje krvi in podaljšani zobje. Poglavitni in najbolj strašljivi element vampirizma, lokanje rdečice iz žil, izvira iz odnosa ljudi do lastne telesne tekočine. Že če je izgubimo malo, se slabo počutimo, ako je izgubljanja več, pa to vodi od slabosti prek nezavesti do smrti. Kri je človeku od nekdaj predstavljala poosebljenje živosti, življenjske moči. V starih kulturah je bila najvišja daritev bogovom kri. Najmanj kure ali koze, če je bila situacija resna, pa tudi človeške. V skrajnih primerih so žrtvovali kri samih vladarjev ali vrhovnih svečenikov. Krvi se je pripisovalo prenašanje genskih lastnosti pri razmnoževanju, status v družbi in še marsikaj drugega. O tem zgovorno pričajo pojmi, kot so 'krvno sorodstvo', 'krvoskrunstvo' in 'modra kri'. Razumljiva sta torej skrb in strah človeka, ko gre za kakršnokoli krvavenje. In ker so nekoč nadnaravne sile pri razumevanju delovanja narave igrale večjo vlogo, nismo daleč stran od vere v onkrajno bitje, zlega demona, ki povzroča bolezni, slabo počutje oziroma smrt s srkanjem ali zastrupljanjem krvi.

Drugi značilni atribut vampirja so podaljšani podočniki. Od antike naprej je obstajala vrsta razlag, kako naj bi krvosesno bitje prišlo do krvi. Na območju Balkana se znotraj različnih verovanj pojavljajo opisi vampirjev, ki lahko življenjsko silo žrtve izčrpajo na daljavo, včasih skozi stik s kakim žrtvinim predmetom, kdaj pa tudi s sesanjem skozi kožo ali kar žretjem mesa žrtve. Po enem od bolgarskih verovanj naj bi se vampir hranil celo s človeškim drekom. Vampirska dieta je torej širom sveta raznolika in pravi, da niso ravno vsi krvosesi gurmani ...

Zakaj torej zobje? Razlag je več, najočitnejši sta dve. Prva je kombiniranje mita o vampirjih z mitom o likantropih, torej volkodlakih in pasjeglavcih, od koder izvira sposobnost spreminjanja nekaterih vampirjev v določene živali, predvsem volkove, netopirje, ptiče ali insekte (da, tudi komarji in klopi so vampirji, če še niste vedeli). Druga je bolj psihološke narave. Renčanje in kazanje zobovja je



Krvosesne demone poznajo po vsem svetu. Afričani imajo na primer asasabonsama, Arabci algula, avstralski aboridžini garkaina, Brazilci jaracacasa, Eskimi adleta, Filipinci aswanga, Kitajci chiang-shiha ter Indijci baitala. Mehičane preganjata camazotz in chupachabra, Sibirce pa aniukha.

pri mnogih živalih način za sporočanje strahu, opozarjanja na nevarnost ali izraz čiste napadalnosti. Vampirja je treba torej, kljub njegovi človeški zunanjosti, videti kot plenilsko žival, ki pri človeku vzbuja primarni strah pred zvermi. Obe dotični lastnosti poseduje edini znanstveno priznani pravi vampir, južnoameriški netopir iz družine Desmondontidae, ki so ga tako poimenovali ravno zaradi podobnosti z mitološkim vampirjem. Pravi vampirji z ostrima sekalcema ranijo kožo večjih sesalcev, tudi ljudi, nakar z jezikom ližejo kri.



Pravih vampirjev (v biologiji se takemu tiču latinsko reče desmodus rotundus) po naših skednjih zaenkrat še ni.

Vendar pa se vampirju ni od nekdaj reklo vampir. Zato se sprehodimo skozi evropsko zgodovino in poglejmo, kako se je mit o krvosesih razvijal in kje je danes.

Pravampirji

Prva otipljiva sled vampirizma je prazgodovinska vaza, ki so jo našli v Perziji in na kateri je upodobljen boj med človekom ter hudičevsko beštijo, ki mu skuša izpiti kri. V tem ima bržda korenine babilonska vera v demonko Lilitu, katere privrženci naj bi pili kri lastnih otrok. Neposredno iz tega izhaja hebrejska Lilit, ki naj bi bila po enem od zgodnjih semitskih spisov prva Adamova žena. Adam jo je napodil in je kasneje postala kraljica vseh zlih duhov ter pila kri dojenčkom in mladeničem. Za Hebrejce je bilo uživanje krvi po Mojzesovem zakonu itak tabu (Življenje vsega mesa je namreč njegova kri v njegovi duši. Zato sem rekel Izraelovim sinovom: "Ne uživajte krvi nobenega mesa, kajti kri je življenje vsakega mesa; kdor koli jo užije, bodi iztrebljen." Levitik, 17,14.)

Menda so empuze in lamije dobre v postelji, ampak še noben frajer ni preživel, da bi o tem govoril.

Pri antičnih Grkih so prisotna različna krvoločna božanstva, med katerimi najbolj izstopajo Hekatine pošasti empuze. Empuza je demonsko bitje, ki po želji spreminja obliko, od odvratne polptičje pošasti, ki krade otroke, do zapeljive ženske, ki zapeljuje moške – v obeh primerih z namenom, da jim izpije kri. Rimska imena, na primer maniae, larue, lemure ter strige, opisujejo podobne zlovešče demone, katerih glavna značilnost, pitje krvi, ostaja nespremenjena. Zanimivo je, da je dandanes v romunščini beseda za vampirja strigoi, kar zveni podobno starogrški strigi, naši istrski štrigi ter italijanski čarovnici stregi in s tem nakazuje določeno hudodelstveno sorodnost.

Vampirji v srednjem veku

K predstavam o vampirjih je precej doprineslo krščansko verovanje o vstajenju duše in telesa ob poslednji sodbi. V osnovi gre za to, da se telo kvari, duša pa je večna in po smrti osvobojena mesenih vezi čaka na vstajenje. V srednjem veku so ljudje mislili, da se lahko po zaslugi odrešenja duše grešnikov rešijo, če se pokesajo in prejmejo zakramente, da pa tisti, ki niso prejeli poslednjega olja ali bili pokopani v posvečeni zemlji, niso odrešeni. Od tod verska podlaga za obstoj duhov in vampirjev. Gre za 'trpeče duše', ki niso ne od tega, ne od onega sveta. V srednjem veku širom Evrope obstajajo mnoga poročila o 'umrlih, največkrat izobčencih, ki naj bi vsako noč zlezli iz groba, zato da bi trpinčili svoje bližnje ali povzročali celo vrsto sumljivih smrti.' Za njih se je uveljavil strokovni izraz 'cadaver sanguisugus', po naše 'krvosesno truplo'.
Pojavnost vampirstva je moč izslediti še v eni značilnosti srednjega veka – epidemijah kuge. Kuge si zaradi nerazvitosti znanosti dolgo niso znali razložiti in so jo razumeli bodisi kot božjo kazen, bodisi kot posledico coprništva. Od tod izhaja južnoslovansko verovanje, da lahko vampir povzroči bolezen ali celo smrt na daljavo, brez vsakršnega fizičnega stika. Stara navada bedenja ob pokojniku kot metoda preprečevanja tragične napake – da ne bi pokopali koga, ki je samo v komi in ne čisto zares mrtev – je v obdobju epidemij kuge predstavljala dodatno tveganje, zato so pokope izvajali z veliko naglico. Marsikateri od kužnih bolnikov še ni bil povsem mrtev, ko so grobarji praznili cela naselja in jih metali v skupne grobove. Ni si torej težko predstavljati odziva, če je kak tak nesrečnik prišel k sebi in zlezel iz groba. Pogosto so ga proglasili za živega mrtveca, ga hitro potolkli in ga zadegali nazaj v jamo. Za vsak slučaj, saj razumete. Tudi v primerih spodobnejših pokopov v družinske grobnice so se dogajali grozljivi primeri, da se je naividezno mrtvi prebudil, zlezel iz krste in ostal ujet v grobnici. Ko so jo ob naslednjem pogrebu odprli, so našli truplo izven krste, morda celo okrvavljeno od praskanja po zidu. Tako je praznoverje hitro napletlo preostanek zgodbe, seveda v skladu z enim od prepričanj o živih mrtvecih.
Cerkev v 'mračnem' srednjem veku ni odobravala širjenja tovrstnega praznoverja in je delovala proti njemu, saj je bilo najrazličnejših verovanj, ki so posegala na njeno področje, tako ali tako preveč. Verovanje v vampirje se je tako pojavljalo le občasno, zanimanje zanj pa je nihalo. Odvisno pač od tega, kje so iskali 'grešne kozle' za trenutni problem.



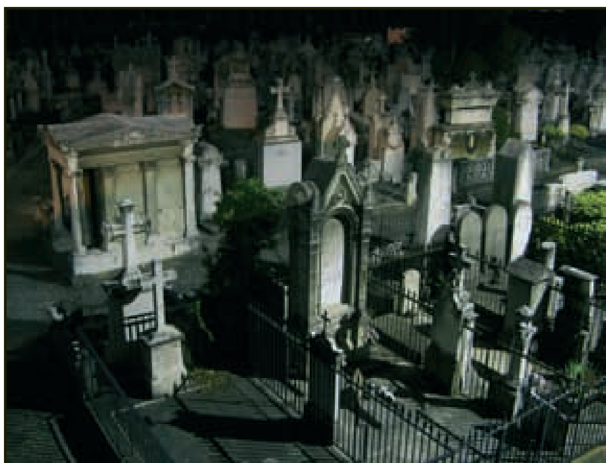
Ringa ringa raja, kost iz groba vstaja… Kot je vidno na cerkveni freski Mrtvaški ples v Hrastovljah, so bili v srednjem veku hodeči in plešoči mrtveci povsem običajen pojav, ki ga je vzpodbujala celo Cerkev.

Vampirji preplavijo Evropo

No, drugače so se stvari obrnile v 15. stoletju. Dejansko je Cerkev priznala obstoj živih mrtvecev leta 1484, ko je papež Inocenc VIII. dovolil objavo slovitega priročnika za lov na čarovnice Malleus Maleficarum (Kladivo čarovnic). V njem so kot čarovniška dejavnost opisani tako ustvarjanje zlih duhov in obujanje mrtvih kot preobrazbe živih ali mrtvih ljudi v živali. Protestantski pastor Georg Röhrer je obvestil Martina Luthra o primerih živih mrtvecev v Nemčiji, kjer so jih imenovali Nachzehrer (ropar ali parazit). V svoji Demonologiji je žive mrtvece obravnaval tudi strokovnjak za okultizem, škotski kralj Jakob VI., kasnejši angleški kralj Jakob I.
Še bolj se je tovrstno verovanje razmahnilo po vzhodni in južni Evropi. Renesančna odkritja so počasneje prodirala v odročne kraje, pravoslavna cerkev pa je z vključevanjem lokalnih običajev v liturgijo še pospeševala širjenje vraž in praznoverja. Slovanski in drugi balkanski narodi, vključno z Grki, so imeli zelo razširjena verovanja o vračajočih se mrtvecih. Dokaj povezana sta bila mita o manj nevarnih živih mrtvecih in zelo nevarnih volkodlakih. Nekateri preučevalci izvor besede vampir iščejo celo v grški besedi vrykolakas, ki naj bi izvirala iz slovanske vukodlak (v Istri poznan tudi kot kudlak). Res pa je, da v južnih predelih Grčije, torej dlje od slovanskega prebivalstva, prevladuje beseda vampyras, ki izvira iz ruskega izraza upir. Po balkansko-karpatskih legendah so se izobčenci in samomorilci vračali po smrti kot volkodlaki-vampirji, ki niso bili nič drugega kot trpeče duše, ki ne morejo zapustiti telesa, dokler jih ne razreši cerkvena odveza.
V 18. stoletju je moč zaslediti velik izbruh obsedenosti z vampirji. Najprvo je bila ta povezana z epidemijo kuge v vzhodni Prusiji, ko so oblasti sistematično raziskovale vse prijavljene primere vampirizma in celo izkopavale ter pregledovale trupla. V tem času se pojavijo prva pisna poročila, rezultati pravih preiskav, ki uporabljajo besede vampyr ali vampyre, vanpir ali vampir. Nakar so pravo histerijo povzročile vesti o pojavljanju vampirja – srbskega kmeta Petra Blagojevića. Možak naj bi po smrti prišel k svoji vdovi po opanke, nato pa je v osmih dneh umrlo osem njegovih sovaščanov. Ko so odprli Blagojevićev grob, je bilo njegovo truplo povsem sveže, zrasla mu je celo brada in bil je okrvavljen okrog ust. Vaš-



O tem, ali je uživanje Kristusovega telesa in krvi pri evharistiji povezano z vampirizmom, lahko vržete debato na mn3njalu (skoraj gotovo na gnoju). Kaj pa legenda o Svetem gralu z odrešeniško močjo kupice Kristusove krvi?



Na takih krajih je treba najprej iskati vampirje, saj se ravno v grobovih zgodi preobrazba mrtveca v vampirja. No, če ste sami vampir, ste tu doživeli večino romantičnih dogodivščin.

čani so vedeli povedati, da so se take reči dogajale že v turških časih, zato so truplo strokovno prebodli s koli in ga še zažgali. Za podrobno poročilo o tej preiskavi so se zanimali znanstveniki in entuziasti iz vse Evrope, med drugimi avstrijski cesar Karel IV. in francoski kralj Ludvik XV.

Zanimivo je, da je ravno obdobje razsvetljenstva, ko naj bi se razum začenjal uveljavljati pred verovanji, dalo največ 'znanstvenih' razprav o obstoju vampirjev, med ljudmi pa razširilo velik strah pred njimi. Najbolj so duhove razburila besedila, katerih namen je bil ovreči vero v vampirje, vendar so za dosego tega cilja naštevali ogromno primerov, ki niso bili do konca raziskani in so omogočali različne interpretacije. Nekako tako kot Dosjeji X in druge zgodbe o nezemljanih dandanes. Nad hrupom v zvezi z vampirstvom se je pritoževal celo Voltaire, Rousseau pa je v pismu, naslovljenem na pariškega nadškofa, ostro kritiziral širjenje krvosesnih marenj. Naposled je razsvetljenski razum le uspel izriniti vampirje iz znanstvene obravnave, tako da so bili ob začetku 19. stoletja potisnjeni globoko v ozadje. Vendar so se do tedaj že trdno prisesali v domišljijo ljudi in ugriza niso popustili do danes.

Devetnajsto stoletje je torej prelomnica, ko vampir iz znanstvene obdelave preide v domišljijsko. V obdobju romantičnih pesnitev se je vampir pojavil kot uporabna metafora za vrsto občutij na področju ljubezni, hrepenenja ali smrti, ki bi sicer zahtevali drugačne opise s preseženiki. Vampirstvo najdemo v mnogih pesniških delih, na primer v Bürgerjevi Lenori, ki jo pri nas poznamo po Prešernovi prepesnitvi, Göthejevi Korintski nevesti, Coleridgeovi Christabel, Keatsovih Neusmiljeni lepotici in Lamii, Baudelairovih Vampirskih preobrazbah. Še več vampirjev oživi v prozi: Gautier je napisal Mrtvo ljubico, Le Fanu novelo o vampirki Carmilli, osebni zdravnik lorda Byrona dr. Polidori je objavil zgodbo The Vampyre. Najdaljši vampirski roman iz tega obdobja, z naslovom Varney the Vampire, je izhajal kar več let po delih, v celoti pa obsega 868 strani, kar za dobro četrtino presega špeh od zadnjega Harryja Potterja.





Devetnajsto stoletje je prineslo nemško opero Der Vampyr, angleške vampirske šundovske romane in grozljive francoske kabarejske točke.

Seveda pa je v tem obdobju nastal tudi najodmevnejši mejnik vampirskega mita, roman Dracula Brama Stokerja, ki si zasluži celo poglavje zase.

Dracula, literarni in zgodovinski

Draculo kot vampirja si je izmislil irski pisatelj Bram Stoker, živeč od 1847 do 1912. Za svoje najslavnejše delo se je temeljito pripravil. Arminius Vambery, profesor na univerzi v Budimpešti, je Stokerju pripovedoval o mitih in legendah jugozahodne Evrope, o navadah in običajih tamkajšnjih ljudi ter o zgodovinskem princu Vlaške, Vladu Tepešu – Drakuli. Stoker je preštudiral še vse potopisne knjige o tem delu sveta in vso takrat dosegljivo vampirsko literaturo, predvsem Polidorijevega Vampirja, Le Fanujevo Carmillo, Vampirja Varneya ter delo Dežela onkraj gozda, ki govori o transilvanski folklori in legendah. Ker ni podvomil v legende o Draculovi krutosti, se mu je zdelo zelo primerno ustvariti lik, ki je v življenju prelival kri nedolžnih, po smrti pa jo pije. V samem romanu lovec na vampirje Van Helsing potrdi, da gre v primeru grofa Dracule za samega princa Vlada Tepeša, ki naj bi bil mrtev že štiristo let. Stoker je roman najprej naslovil Nemrtvi in mu ga je šele urednik preimenoval v Dracula. Znani grof je po Stokerjevi obdelavi še večkrat nastopal v literarnih delih. Med drugim v dveh romanih, pisanih v slogu, podobnemu Stokerjevemu, sta njuna avtorja zaradi zgodovinske in zemljepisne bližine povezala zgodbo Dracule z zgodbo Elizabete Bathory, madžarske Krvave grofice.



Prijazni striček Bram Stoker, ki je ustvaril najbolj prepoznavnega vampirja vseh časov.

Zgodovinski Dracula je drugače kontroverzen lik. Njegov oče Vlad II. Dracul je bil vlaški vojvoda, ki je svojo deželo branil pred Turki na eni in Madžari na drugi strani. Sredi 15. stoletja ga je napadel madžarski vladar Janos Hunyadi in oblegal njegovo utrdbo v Tirgovistu. Ned umikom so ga leta 1447 umorili v močvirjih v bližini Bukarešte. Njegov sin Vlad III. Dracula (originalno Draculea, kar pomeni Draculov sin, uporabljal je tudi Draculya ali Dragulya), je bil rojen leta 1431 v transilvanskem mestu Sigišvar. Skupaj z bratom Radujem je preživel več let na turškem dvoru, kamor ju je kot talca poslal njun oče. Po njegovi smrti je Vlad s turško podporo prevzel vojvodstvo Vlaške in s tem ime Dracula, a se je Turkom kmalu uprl, zaradi česar je moral v izgnanstvo. Pobegnil je v Moldavijo k Madžarom, ki so podprli njegov povratek na Vlaško, kjer je vladal nadaljnjih šest let. V tem času se je vojskoval s Turki, s suženjsko delovno silo dogradil grad Poienari (da naj bi Draculi pripadal grad Bran, kot danes trdi turistična industrija, je Stokerjeva literarna izmišljotina: Bran je bil sprva utrdba nemških tevtonskih vitezov, Dracula naj bi bil tam zaprt komaj dva dni, ko je bil turški ujetnik) in baje masakriral na tisoče ujetnikov z nabadanjem na kole, kar mu je prineslo naziv Nabadalec – Tepeš ali Cepeš. Nato ga je otomanska vojska znova pregnala z Vlaške na Madžarsko, kjer ga je kralj Matija Korvin iz previdnosti zaprl. Po dvanajstih letih ga je izpustil in leta 1476 je spet postal vlaški vojvoda, vendar je medtem doma pridobil več sovražnikov kot prijateljev in so ga še pred koncem leta fentali. Smola, pač.

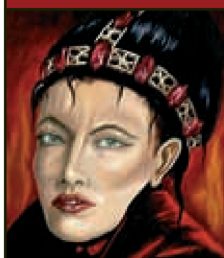


Vlad Dracul – za Romune freedom fighter, za zahodni svet nevaren terorist!

Kmalu po njegovi smrti so po vseh romunskih deželah vzniknile zgodbe o junaškem branilcu domovine, ki naj bi bil pokopan, a je od mrtvih vstal, da nadaljuje boj. Po mnenju drugih pa ga sploh niso ubili, temveč se skriva v pričakovanju boljših časov za obračun s sovražniki (sorodno naši legendi o kralju Matjažu, ki je bil ravno omenjeni Matija Korvin, Draculov ječar). Ker se je s tem hranila domoljubna bojevitost njegovih podložnikov, so zgodbi na drugi strani Nemci,

KRVAVA GROFICA

Krvava grofica je vzdevek Erzsébet Bathory (1560 – 1614), madžarske plemkinje, ki ga je dobila zaradi umorov in obsedenosti s krvjo. Poročena je bila z grofom Ferencem Nasadyjem, toda ob preživljanju dolgotrajne samote, ko se je mož boril proti Turkom, je postala obsedena s svojo lepoto in strahom pred staranjem. V pomlajevalno moč krvi se je prepričala, ko je ob neki priložnosti tako udarila eno od služkinj, da jo je njena kri poškropila po obrazu in rokah, po čemer se ji je koža tam zdela mehkejša in gladkejša. S pomočjo svojih stražarjev naj bi po moževi smrti mučila in ubila od šestdeset do šeststo mladih deklet ter se kopala v njihovi krvi. Ko se je razvedelo, kaj počne, je njen bratranec, grof Gyorgy Thurso, obkolil njen grad Csejte in Erzsébet zasačil med eno od krvavih orgij. Erzsébet so po sodnem procesu spoznali za krivo mučenj in umorov ter jo zazidali v njen grad; pustili so le majhno lino, skozi katero so ji dajali hrano. Ko je umrla, so se razširile govorice, da celo po smrti nadaljuje s krvavimi navadami, skratka, da je postala vampirka. Njeno zgodbo so pogosto povezovali z Draculovo – na to temo je bilo napisanih več knjig in posnetih več filmov, na primer Hčere teme, Grofica Dracula in Krvavi grad.





Bran v Romuniji je Bramu Stokerju rabil kot zgled za grad zlobnega grofa. Ker je Hollywood tam posnel nekaj filmov, je danes turistična atrakcija.

Madžari in Turki, ki so vsi skušali zavladati istemu kosu ozemlja, nasprotovali s pamfleti o brutalnem tiranu, ki je moril tako sovražnike kot bližnje, se zabaval, ko so ljudi natikali na kole ... Celo pomen imena Dracul in Dracula se je relativiziral in je še danes predmet debat. Od izvornega Dracul, kar pomeni zmaj, ker naj bi rod pripadal krščanskemu Redu zmaja (ustanovljenem v začetku 15. stoletja z namenom boja za krščansko vero) in so njihove prapore ter ščite krasile podobe zmaja, so pomen prenesli v zmaja kot Zver, torej hudiča. A nekatere to vseeno preveč spominja na tipičen primer propagandne demonizacije sovražnika, ki se pojavlja skozi vso zgodovino.



Spomenik Vladu Draculi, v rodnem kraja Sigišovara, ki se je bojeval proti premočnim Turkom in večkrat zmagal.

Zanimivo je dejstvo, da v junakovi rodni Romuniji kljub bogatemu folklornemu izročilu o vampirjih imena Dracula nikdar niso povezovali z vampirizmom, temveč so si ga vedno predstavljali kot narodnega heroja, ki se je boril proti nadvladi tujcev.



Pravi Draculov grad Poienari so gradili njegovi zasužnjeni sovražniki. Seveda tisti srečneži, ki jih ni nabil na kole.

Filmski Drakula

Prvi ohranjeni in za mnoge še vedno najboljši vampirski film je nemi Nosferatu, simfonija groze iz leta 1922 nemškega režiserja Friedricha Wilhelma Murnaua. Dolgo je bil povsem neznan, ker je vdova Brama Stokerja proti njemu vodila pravniško bitko zaradi avtorskih pravic in ga uspela tri leta kasneje prepovedati. V filmu je ime Dracula spremenjeno v Orlock, angleško mestece Whitby, kjer se zgodba dogaja v originalu, pa v nemški Bremen. V tem filmu je vampir prikazan kot absolutno zlo in tudi sama podoba vampirja (upodobil ga je Max Schreck) z ostrimi podganjimi zobmi in kosmatimi ušesi je ena najmanj privlačnih. Rimejk tega filma je leta 1979 pod naslovom Nosferatu, fantom noči naredil Werner Herzog. Film je v osnovi zvest originalu, le z nekaj avtorskimi dodatki. Tudi videz vampirja je zvest prvotnemu, igra ga odvratni Klaus Kinski, čeprav je medtem v kinematografiji že prevladala bolj zapeljiva podoba. Hecno, da je v teh dveh filmih Nosferatu prikazan kot odbijajoče grd, čeprav je po romunski folklori ravno nosferat največji zapeljivec med vampirji, ki rad kazi veselje mladoporočencem, tako da naredi ženina impotentnega, sam pa medtem poskrbi za nevestino nosečnost. Iz prvega Nosferatuja obenem izhaja zgodba zanimivega novejšega filma Vampirjeva senca, v katerem John Malkovich igra režiserja Murnaua, ki snema svoj film Nosferatu, za glavnega igralca pa dobi kar pravega vampirja.



Max Schreck je kljub smešnemu videzu za mnoge še dandanes najbolj grozljiv vampir vseh časov.

Prvi filmski zapeljivi in fatalni Drakula se v podobi madžarskega igralca Bele Lugosija pojavi v filmu Dracula Toda Browninga, posnetem manj kot deset let po prvem Nosferatuju. Lugosija je vloga tako zaznamovala, da je v filmih in gledališču do smrti igral večinoma vampirske like. Na lastno željo so ga celo pokopali v obleki filmskega Dracule. Od njegove upodobitve dalje se je v angleško govorečem svetu uveljavil najbolj prepoznavni stereotip vampirja, ki govori angleško s težkim madžarsko-romunsko-slovanskim naglasom in nosi dolg plašč z visokim ovratnikom.



Klaus Kinski je odlično poustvaril spako Maxa Schrecka, le da je on grizljal lepo Isabelle Adjani.

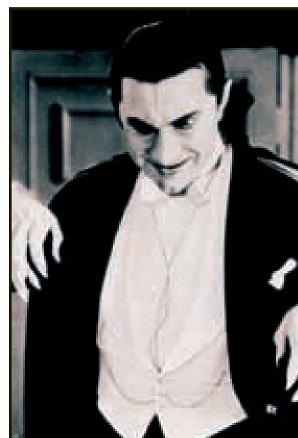
Naslednja zelo znana podoba filmskega Dracule je tista, ki jo je odigral angleški igralec Cristopher Lee, ki ga mlajši poznajo kot Sarumana iz Gospodarja Prstanov. Visok, resen in z ogromnimi podočnjaki je konec petdesetih let nastopil prvič v filmu Drakulova mora Lamberta Hillyerja, nato pa Draculo igral še mnogokrat, na primer v Drakula – princ teme s Klausom Kinskim, v španskem Grof Dracula in poslednjič v Satanskih ritualih Drakule. Vedno je nosil prstan, ki ga je kot Drakula imel Bela Lugosi, in kot voditelj postal zaščitni znak mnogih oddaj ter serij z grozljivo tematiko.

Nazadnje so Stokerjev roman z velikim uspehom prenesli na platno začetkom devetdesetih v filmu Drakula Brama Stokerja režiserja Francisa Forda Coppole, ki se je postavil z zvezdniško zasedbo: Gary Oldman je bil Dracula, ob boku pa so mu stali Anthony Hopkins, Keanu Reeves, Winona Ryder in Tom Waits. Film je poln odmevov iz sorodnih izdelkov, zlasti Murnauovega, in je skoraj povsem zvest romanu, le da se tu Mina zaljubi v Drakulo, ki je prikazan kot tragični junak in žrtev zgodovinskih okoliščin. Ljubezenske zgodbe med likoma v Stokerjevem romanu ni, a saj vsi vemo, kaj Hollywood išče ... V tem filmu je zlasti poudarjena povezava z zgodovinskim Vladom Tepešem.



Christopher Lee je imel pred vlogo Sarumana dolgo kariero gojenja podočnikov.

Filmov s tematiko Drakule ali v katerih se Drakula pojavi kot lik, so sicer posneli skoraj šeststo. V to številko niso vključene risanke, porno filmi in reklamni ter glasbeni spoti, ki se naslanjajo nanj. Zvedavega bralca ali entuziastičnega vampirologa ogromen spisek vampirskega filmovja čaka na *www.vampyres-online.com/ listings.html.*



Darkerski rockerji Bauhaus so tej legendi vampirijad posvetili pesem Bela Lugosi's Dead.



Gary Oldman je Draculo nazadnje upodobil kot ostarelega Vlada, ki se prelevi v usodnega gizdalina.

Vampirji v naših logih

Vampirji vsekakor niso romunska posebnost. Predstavili smo jih sicer predvsem kot evropske, toda poznajo jih po vsem svetu. Tudi pri nas tovrstnih beštij ni nikdar manjkalo. Omenili smo že istrskega kudlaka in štrigo, v starih časih pa smo poznali pijavico, moro, mraka in variante volkodlakov. Na Primorskem so na primer rekli: "Če se spi zunaj na vetru, pride štriga, je dosti nevarno, da pije kri" ali pa "Mora, štriga, mrak lahko škodijo otroku – otroka in plenic se ne sme pustiti zunaj." Za zaščito pred njimi so priporočali vse mogoče, od tradicionalnega česna ali križa do nenavadnega uživanja brinovih jagod, zvonjenja, obešanja ribjih mrež, goltanja krvavic ter pitja žganja. Klobase in šnops v naših krajih pač zaležejo proti vsemu.

Strokovno se vampirjev na Kranjskem loteva tudi Valvasor v Slavi vojvodine Kranjske, in sicer z opisom istrskega vampirja Jureta Granda, ki naj bi po smrti v 17. stoletju teroriziral sovaščane. Kar petnajst let po smrti naj bi se vračal v posteljo svoje vdove in trkal po vratih sosedov, v hišah, kjer je trkal, pa so ljudje skrivnostno umirali. Ko so le odkopali njegov grob, naj bi bilo truplo sveže in nasmejano. Namrdnil naj bi se šele, ko so mu skušali s kolom prebiti srce, a ker se je kol odbil, so mu odžagali glavo. V vasi je bil nato mir.

Irski pisatelj Joseph Sheridan Le Fanu je le nekaj let pred sonarodnjakom Bramom Stokerjem in njegovim Draculo napisal roman Carmilla. V njem se lepa mlada vampirka zaplete v avanturo s hčerjo nekega graščaka na Štajerskem. Če bi Hollywood namesto Dracule za prve filme vzel zgodbo o Carmilli, bi danes namesto Transilvanije kot domovina vampirjev morda obveljala naša Štajerska ...

In navsezadnje, znani slovenski pisatelj Mate Dolenc je avtor našega najboljšega vampirskega romana Vampir z Gorjancev, srhljivke iz zlovešččih krajev, kjer se žlampa šmarnico, vmes pa še malo vampiri. Ni Slovenija zatorej krvosesno nedolžna.



● Poleg navadnih vampirsko navdahnjenih norcev obstajajo tudi 'vampirski' bolezenski znaki. Ponavadi gre za primere bolezni s čudnimi izpuščaji, poraščenostjo in obliko zob, nohtov ali ušes, oziroma za različne oblike redke bolezni protoporfirije. Ta povzroča občutljivost na svetlobo, paralize, krvavitve in pordelost zob, povezana pa je s hemoglobinskimi motnjami v krvi.

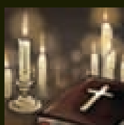
KAJ ZMOREJO VAMPIRJI?

Marsikaj. In to na mnogo načinov. Vsekakor več, kot lahko pričakujete, in več kot je dobro za vaše mirno življenje.



1. Z ugrizi lahko ustvarjajo nove vampirje.
2. Lahko letijo – nekateri sami, drugi se morajo najprej spremeniti v kako žival, od volkov do kobilic, ali v meglico.
3. Spreminjajo velikost in nimajo odseva v ogledalu.
4. So do desetkrat močnejši in hitrejši od ljudi, imajo telepatski vpliv na ljudi in živali, spreminjajo lahko vreme.
5. Včasih jim uspe uničiti pridelek, širiti kugo in ostale bolezni, imeti otroke (reče se jim dampirji), povzročati impotenco ali krasti notranje organe.
6. Če se jih pravočasno ne uniči, lahko živijo večno.

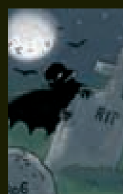
KAKO PREPREČITI POVAMPIRJENJE?



Gotovo vas skrbi, da bi se vaša babica ali dedek po smrti vrnila kot vampirja in nadlegovala vašo družino. To lahko preprečite z nekaj preprostimi postopki.

1. Pogreb naj bo tradicionalen z vsemi pripadajočimi ceremonijami. Več ko jih je, bolj varni boste. Se sprašujete, zakaj je dandanašnji vampirjev tako malo? Heh, ker je kremacija običajna praksa!
2. Če je vaš bližnji umrl zaradi napada vampirja, ga morate vsekakor uničiti, obe trupli pa preventivno prebosti, obglaviti in kremirati.
3. Preprečite živalim, da bi skakale čez truplo, ter sencam ali mesečevim žarkom, da bi padali čezenj.
4. Pokrijte vsa ogledala v hiši in zaprite pipe.
5. Pokojniku dajte v usta malo česna in nekaj kovancev. Obvezno mu zaprite oči in tudi nanje položite kovance.
6. Truplo mora biti dobro zvezano, iz hiše pa se ga sme odnesti samo skozi luknjo v zidu ali če sta čez prag položena mrtva mačka ali pes.
7. V krsto je dobro položiti križ, sveto pismo, količke, sveče, trnje, žeblje, oves, česen, hrano ali divje vrtnice. Najraje vse skupaj. Če truplo ni pokopano v sveti zemlji na pokopališču, je dobro, da je na križišču cest, v zemljo, s katero se ga zasuje, pa naj bodo spet pomešani zgoraj našteti predmeti. Skratka, pretiravajte.
8. Pokojnik naj bo pokopan s trebuhom navzdol.

KAKO PREPOZNATI VAMPIRJA?



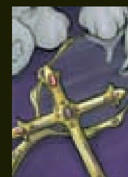
Vampirji so zavratna bitja, ki se znajo pomešati med ljudi. Pozoren je treba biti na vrsto podrobnosti, da bi ugotovili, ali se skrivajo med vami.

1. Na pokopališčih je treba iskati razkopane ali luknjave grobove, podrte nagrobnike in stopinje v zemlji ter poslušati, če kaj godrnja pod zemljo, če vaš pes laja na kakšno grobnico ali če se ptiči izogibajo pokopališču.
2. Pri truplih je treba biti pozoren na odprte oči in usta, napihnjenost, dolge zobe in nohte, rdeče lase, neiztrohnjenost, kri okrog ust, bela jetra in nenavadno polt. Pozornost ni odveč niti, če naletite na pretirano skrbnega pogrebnika ali če dobite občutek tesnobnosti ali depresivnosti v bližini trupla.
3. Opazujte morebitne žrtve vampirjev. So nespečni? Jih mučijo more? Težko dihajo? Žrtve imajo včasih znamenja ugrizov, podočnjake, so nenavadno utrujene, nervozne, brez apetita, zlasti pa ne prenesejo česna. Ko naslednjič prirejate prijateljsko ali družinsko srečanje, ne skoparite z njim!
4. Kaj, če sumite, da je nekdo vampir? Nikakor ne smete spregledati nekaterih najočitnejših znakov. Vampirji imajo lahko podočnike, rdeče ali zelene oči, dolge nohte in slab zadah. Lahko so bledi, poraščeni ali nenavadno oblečeni. Živijo ponoči, v zgradbah, ki se jih ljudje izogibajo, ne izpostavljajo se svetlobi in vodi. Vampirji tiho hodijo, nimajo apetita, ljudje v njihovi bližini pa pogosto umirajo. Prav tako nikoli ne debatirajo o religiji in ne vstopajo k vam nepovabljeni. (Samo da ne boste prezgodaj ubili kakega vljudnega igralca World of Warcrafta!)

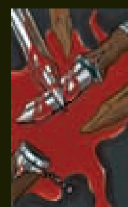
KAKO ONEMOGOČITI IN UNIČITI VAMPIRJA?

To je najtežji del vsakršnega bavljenja z vampirji. Uničiti jih je zelo težko, saj vse metode ne delujejo na vse. Lahko pa jih vsaj onemogočijo.

1. Bodite dobro založeni s česnom, ki je znan kot zdravilo že iz egipčanskih časov, njegove blagodejne in antiseptične lastnosti cenimo tudi danes. Česen ima močan, prepoznaven vonj, ki, zlasti v slovanskem praznoverju, odganja zlo. Če ga obesite na okna ali okoli vratu oziroma se z njim podrgnete po koži, bo odgnal večino vampirjev.
2. Ostala semena, začimbe in dišavnice, zlasti timijan, imajo takisto protivampirski učinek. Drekojedega bolgarskega vampirja lahko celo zastrupite z začimbami, ki jih pomešate s svojo drisko. Ne poskušajte tega doma.
3. Križi in razpela lahko držijo krščanske vampirje na razdalji ali uničijo njihova počivališča. Še bolje je, če je križ namazan s katranom. Molitve in pravoslavne ikone so dobre, a le če stoji za njimi močno veren človek. Ateist s križem se lahko slika.



4. Ogledala so za vampirje moteča, saj se v njih ne morejo videti. Prav tako redkokdo ve, da so vampirji obsedeni z razvozlavanjem, zato jih lahko uspešno zamotiš, če imaš po hiši obešene mreže ali zavozlane vrvice. Glej članek o sestavljankah v Jokerju 166 :).
5. Blagoslovljeno vodo lahko vržete v vampirja, jo zlivate v grobove ali krste in jo nasploh uporabljate vsepovsod, kjer pričakujete njegov obisk. Enako velja za hostijo ali kadilo.
6. Noži in koli. Vampirja lahko prebodete skozi srce, trebuh ali vrat oziroma mu vse ude pribijete na zemljo. Materiali naj ne bi bili pomembni, čeprav nekateri prisegajo na bodala iz srebra, Slovani pa na glogove kole. Zakaj prav glog? Ker zaradi zgodnjega cvetenja že od antike naprej predstavlja znamenje novega življenja po zimskem mrtvilu. Proti vampirjem so uporabni tudi njegovi trni in cvetovi. Dobro se je izogniti vampirjevi brizgajoči krvi, saj ima lahko nepredvidene učinke.



7. Obglavljenje vampirja in njegovih žrtev velja za zelo temeljito metodo, vendar je treba glavo in trup obvezno sežgati, pepel pa raztresti na čim več krajev ali v vodo. Potem se lahko nanj še poščijete.



filmski abonma 07/08

ljubljana maribor koper kranj

otroški za najmlajše ljubitelje filma

pop za najstnike s stilom

zaljubljeni za filmske romantike

sanjski za filmske strastneže





Informacije:

Ljubljana, Koper, Kranj, tel.: 01/ 520 55 97, 01/520 55 10; faks: 01/520 56 00

Maribor, tel.: 02/230 14 71; faks: 02/230 14 81

e-pošta: abonma@kolosej.si; http://www.kolosej.si

Vpis abonmajev od 1. septembra do prve abonmajske predstave,

vsak dan na blagajnah kinocentrov Kolosej, kina Center Kranj in Komuna.



KOLOSEJ





Majhni prigrizki so lahko zabavni, vendar ponavadi ne nasitijo dovolj. Zakaj bi se zadovoljili z ugrizom ali dvema, če lahko dobite ves umski obrok? Za šporhetom je glavni kuhar Quattro.

Ljudje smo komunikativna bitja. Da bi se sporazumeli z drugim predstavnikom iste vrste, pa tudi z drugimi bitji, ki jim pripisujemo vsaj trohico razuma, smo pripravljeni početi najbolj čudne reči. No, slej ko prej nam v življenju zunaj elektronskih planjav kot glavno sredstvo interakcije rabi zvok, natančneje tisto, čemur govorica pravimo. Po drugi strani pa je govorjenje, če ni podkrepljeno z obrazno mimiko in gestami, dokaj pusto. Govorimo torej z vsem telesom – in besede glede na spremljajočo pantomimo sprejemamo popolnoma različno. In če ostanemo brez temelja, če so naše jezične sposobnosti iz kakršnega koli razloga omejene? Takrat nam na pomoč priskoči ...

Znakovna govorica

Raba okončin za sporazumevanje je v nas tako zakoreninjena, da se tega sploh ne zavedamo. Gotovo ste že slišali, da je Italijan, ki mu odrežeš roke, na pol mutast. Kriljenje, kimanje, mahanje in ostali gibi so neločljiv spremljevalec govorjene besede. Ta gestikulacija je tako razvita, da jo dostikrat razumemo brez besed. Še več, ko ne moremo ali ne smemo govoriti oziroma nas sogovornik ne more slišati, zmorejo naše okončine prevzeti celotno breme čveka. Tako bo natakar kojci razumel dvignjene prste, naj prinese novo rundo, visoko dvignjena roka bo prav tako dala vedeti rulji, naj se ustavi, prikimavanje in odkimavanje sta sprejeta univerzalno, o pomenu iztegnjenega sredinca pa itak ne gre izgubljati besed.
Toda znakovna govorica je vse več kot to. Na najbolj osnovnem nivoju jo razume ves svet, saj geste ponavadi izhajajo iz vizualne predstavitve besede same oziroma pojma, ki ga beseda opisuje. Zato je tovrstna govorica jasna, neposredna in večinoma celo vulgarna. Jap, številne premične obscenosti, ki se jih naučimo na poti do odraslosti, spadajo v to skupino. Ker pa je svet velik in ljudje tvorimo različne kulturne ter interesne skupine, nujno prihaja do razhajanj v pomenih. Lep primer so znani rogovi, ki so postali zaščitni znak metalcev. Poznali so jih že v stari Grčiji in tudi tam so imeli dva pomena: odganjanje zlih duhov ali znak za nezvestobo. (Mimogrede, če niste vedeli, zakaj pravimo, da nezveste žene možu nataknejo rogove: to je storila Minotavrova mamica svojemu možu, kretskemu kralju Minosu, ko mu je povila bikoglavo dete.) Povzeli so jih Rimljani, kjer so postali znak, s katerim si nekoga preklel. Tudi v naših krajih gib še vedno velja za vulgaren. Metalcem dandanašnji je prirasel k srcu, ker ga je populariziral gospod LaVey, samozvani edini pravi satanist. Če zraven iztegnete še palec, v ameriški govorici gluhih dobite gesto, s katero drugi osebi izrazite ljubezen, budisti pa z rogovi, tako kot Grki, odganjajo zlo. V dobi globalizacije se vulgarna gestikulacija (ne le obscene kretnje, mahljanje nasploh) sicer vse bolj enoti. A vseeno je bolje dvakrat premisliti, preden uporabimo kaj takega, kar bi sogovorniki znali razumeti povsem narobe.
S taistim problemom so se srečali ljudje, ki si podrsljajev v komunikaciji ne smejo privoščiti. Vse vojske in policije so razvile lastno znakovno govorico, ki jo uporabljajo med konflikti. Sredi pokanja, eksplozij, vreščanja ranjencev in splošnega kaosa ali pred vrati, za katerimi jedo sveže sadje nič hudega sluteči teroristi, si pač ne morejo privoščiti sproščenega pogovora. Njihove geste so že bolj abstraktne, vendar še vedno temeljijo na običajnih, ki jih uporablja splošno ljudstvo. Važno je predvsem, da so kratke, jasne in dobro vidne z večjih razdalj. Z njimi lahko skupini pošiljamo kratka sporočila, dasi je 'besedni zaklad' omejen. Ker pa vojska misli na vse, tudi na to, da lahko ostanejo brez vseh komunikacij, si je pogruntala še eno znakovno govorico, ki odlično deluje s hriba na hrib. Rečemo ji optični telegraf ali, po domače, semafor. Na enem hribu stoji vojak z zastavicama, s katerima pobesnelo maha, medtem ko drugi njegove geste prevaja v črke. V zgodnjem 19. stoletju je bila tovrstna komunikacija do iznajdbe električnega telegrafa najhitrejši način pošiljanja sporočil, danes pa jo najbrž poznajo le še taborniki.
Toda ko ljudem omenimo znakovno govorico, vendarle najprej pomislijo na gluhe osebe, ki jim je mahljanje z rokami edino sredstvo sporazumevanja. Ravno slušno prizadeti so dokaz, kako so kretnje tesno povezane z govorom, saj so po vsem svetu in v vsej zgodovini brez izjem pričeli komunicirati z rokami, tako med sabo kot z ljudmi, ki slišijo. Da bi poenotili govorico gluhih, so že v 18. stoletju v Franciji ustanovili prvo šolo za gluhe otroke ter tam postavili temelje moderni znakovni govorici. A napak je misliti, da gluhi govorijo samo en jezik. Znakovnih govoric je cel kup, vendar imajo dovolj skupnih gest, da se bosta gluha človeka iz različnih držav razumela vsaj v osnovah. Še bolj zanimivo je, da je znakovna govorica gluhim dejansko materni jezik. Gluh Slovenec ne razmišlja v slovenščini, saj je nikoli ni slišal! Slovenskega jezika se učijo tako, kot se mi učimo kateregakoli tujega jezika – za branje in za sporazumevanje z ljudmi iz svoje okolice. Kako pa razmišljajo v resnici? Tega ne znajo dobro razložiti, kot jim mi ne moremo povedati, kako brenči komar, ali povedati slepcu, kaj je rumena. Kretnje, ki jih uporabljajo gluhi, so dejansko pravi jezik, abstraktni konstrukti z natanko določenimi pomeni, in nimajo posebne povezave s predmetom ali pojmom, ki ga predstavljajo. Ravno zato so nam, neprizadetim, na prvi pogled toliko razumljive kot svahili. Se pa osnov, tako kot kateregakoli tujega jezika, ni težko naučiti. Da gre za pravi jezik, potrjuje dejstvo, da so se že našli umetniki, ki v znakovni govorici pišejo prozo in poezijo. Tisti, ki se na zadeve spoznajo, pravijo, da je pesem, prikazana s kretnjami, nekaj popolnoma samosvojega in da je njena izraznost na čisto drugem nivoju kot klasična poezija.
Slovenci smo na področju znakovne govorice kaj aktivni. Svoj priročnik za učenje jezika imamo od leta 1984, leta 2003 pa je izšel še večpredstavni slovar slovenskega znakovnega jezika. Če vas je prijelo, da bi se tovrstne komunikacije naučili, je najbolje, da kontaktirate slovensko zvezo gluhih in naglušnih. Njihovo spletno stran najdete na *www.zveza-gns.si*. Samo da ne boste kazali ostudnosti napačnim ljudem, ki jih bo prav malo brigalo za vašo kvazi invalidnost.



Hitri vodnik po kenijski znakovni govorici, da lahko poveste: "Moja sestra ima aids, jaz diarejo, krava je pa že umrla."

“Spielberg je vse življenje snemal dobro programirane filme za lastnike studiev in kinodvoran, obenem pa ustvarjal nove generacije ljudi, ki ne mislijo nič, ampak zgolj sprejemajo infuzijo slike in zvoka.”

- Miki Manojlović

Tako kot vsak po svoje doživlja svetlobo, zvok, bolečino, knjige, filme in pingvine, tako vsak po svoje doživlja igre. Nekateri jih razumejo kot neobvezno sprostitev po napornem dnevu – ali, če gre za posebej zagrete primerke, pred in med njim. Drugi z njimi ubežijo sivini & krutosti vsakdanjika. Tretji v njih iščejo Resnico, Nauk, Umetnost. Četrti jih uporabljajo kot povod za druženje s prijatelji oziroma spoznavanje novih ljudi, ki niso ženske. Za večino so kombinacija nekaj ali vsega tega, pa še mnogočesa zraven.

Upoštevajoč to dejstvo bi bilo od mene kot dežurnega profesionalca ter rezidentnega evila, khm, kritika nespametno, celo ošabno pridigati, kako mora vsak posameznik gledati na posamezen naslov. Je že tako, da smo si krepko različni: kjer nekdo v Supreme Commanderju ne vidi nič posebnega, je drugi sposoben iz TMNT narediti celo študijo o oblikovanju stopenj in tehnikalijah borilnega sistema. Kajpak mora biti pri tem na veliki dozi nečesa res močnega, dočim morajo imeti njegovi nasprotniki zakovičena usta ter odstranjene možgane. A vendarle.

Toda ko se krave vrnejo domov, poanta ni v tem, da kot opisovalec, kritik ter analitik slehernemu dopustim njegov okus in mnenje. Ta svoboda je tako ali tako privzeta za vsakogar, od kolega v JCTju prek starine, ki je preigral vse špile v zgodovini, do pupka, ki se je ravnokar vpisal na mn3njalo in ljudem zagreto razlaga, kk CounterStrik r0x tstrt kwa im delamo u klanu nč jasn bajošok je za pedre in tako dalje. Ne: hec opisovanja je v tem, da bralcu skozi argumentirano, zaokroženo in stilsko učinkovito besedilo sporočiš očitno, s čimer potrdiš njegove misli, in mu obelodaniš ono, na kar med igranjem morda ali verjetno ni pomislil. Stara maksima sicer pravi, da opise beremo zato, da se z njimi strinjamo, še bolj pa je učinkovit tisti opis, ki o špilu pove nekaj novega, osvetli njegove skrite plati ali ga z učenim razkrivanjem podrobnosti preuči na tak način, da ga obsije s povsem novo lučjo. Naj mi bo dovoljeno pomisliti na to, da je prav to eden od ključnih razlogov za priljubljenost Jokerja.

(Pozoren čitavec je v prejšnjem odstavku seveda opazil potencialno smrtonosen hakeljc, ki se glasi takole: ne beremo opisov zato, da vemo, kaj kupiti? Brez skrbi, da bi moralo biti tako, ampak v državi, kjer skoraj vsi skoraj vse piratizirajo, je to prazen up.)

Zdaj pak pridemo do velike težave. Bore malo je namreč iger, o katerih je moč pisati na tak način. Jasno, z nekaj intelektualnega truda bi lahko eksistencialistično študijo sklamfal na podlagi najbolj obskurne vesoljščine. Ampak da je tekst eleganten, naraven in neprisiljen, je treba imeti za kovanje modrih misli trdno podlago. To pa ni preprosto, saj ti večina iger ne skuša sporočiti ničesar. Pač pobijaš, ker se boriš proti Zlu ali čutiš naravno slo po preživetju, tiščiš plin ali brcaš žogo, ker moraš zmagati, udarjaš, ker bi bil v nasprotnem primeru tepen. Naj bo v tehničnem ali izvedbenem smislu še tako dobro, je golo tovrstno igranje tako ... živalsko, temeljno, nenapredno.

In tu je srčika problema: kjer avtorji večinoma poskrbijo za tehnikalije, kot sta grafika in zvok, ter se v splošnem celo za silo potrudijo glede igralnosti, njihovi izdelki malo povedo, naučijo ali opozarjajo. Streljanke, postavljene v drugo svetovno vojno, stalno temeljijo na klišejskih likih in demonizaciji nemško-japonskega nasprotnika, ki nima priložnosti, da bi povedal svojo plat zgodbe. Enako je s skoraj vsem, kar se dogaja v vesolju in na Bližnjem vzhodu. Dirkačine so oropane vsakršnega širšega smisla, fantazijske avanture poudarjajo boj proti neznosno temeljnemu Zlu, celo avanture so zapadle enostavnemu stanju duha.

Manjka avtorstva, ambicije, ostrine. Včasih se rulja pritožuje, kakšno sranje da bruha Hollywood. Kaj potemtakem velja reči za industrijo iger, ki – vede ali nevede – tako zvesto sledi njegovim smernicam, da je, če se naslonim na zanimivo misel srbskega igralca Mikija Manojlovića, marsikdaj bolj spielbergovska od Spielberga?

Sneti



Ježešna, kako mi je hudo! Sem mlada, lepa in imam perfekten geštel, ampak moram travmirati z gotsko pričesko in solzico pod vekami! Usmilite se me!

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. C&C TIBERIUM WARS	85
02. COLIN MCRAE: DIRT	70
03. THE SIMS 2	90
04. SUPREME COMMANDER	92
05. CALL OF DUTY 2	79
06. WORLD OF WARCRAFT	--
07. HALF-LIFE 2	94
08. FIFA 07	83
09. NFS CARBON	61
10. S.T.A.L.K.E.R.	86

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- GTA 4
- STARCRAFT 2

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Saša Ljubič iz Ljubljane (igrica ena jako fina)
- Janko Orehek iz Maribora (filmski DVD en dober)

Dihur reče ježku:
"Sem kosmat, imam dve beli črti in bazdim. Kai sem?"
"Čefur?"

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. THE SIMS 2 DELUXE (PC)
02. HARRY POTTER (PC)
03. TRANSFORMERS (PC)
04. COLIN MCRAE: DIRT (PC)
05. GOD OF WAR 2 (PS2)
06. FIFA 07 (PS2)
07. C&C3: TIBERIUM WARS (PC)
08. FORMULA ONE (PS3)
09. NFS CARBON (PS2)
10. CALL OF DUTY 2 (PC)

Sponzor naj prodajanih:

BIG BANG

Bioshock



Da bi kar najbolje razumel podvig, ki se imenuje Bioshock, moraš najprej vedeti, da se je projekt rodil kot duhovni naslednik legendarnega System Shocka 2, nadaljevanja prav tako kultnega Looking Glassovega prvenca. Dvojko je, tako kot pričujoči naslov, davnega leta 1999 za Electronic Arts (ta si žal še danes lasti pravice do blagovne znamke in na njej sedi kot kura na jajcu) zagrešil prav Ken Levine s sodelavci iz tvrdke Irrational Games, po novem imenovane 2K Boston. Debate o tem, kateri del je bil boljši, so scanje proti vetru, kajti v obeh primerih je šlo za prelomni igri. V osnovi sta bili to futuristični prvoosebni akcijski pustolovščini, ki sta s tehnično odličnostjo, naprednostjo dizajna, otipljivo grozljivim vzdušjem in rahločutnostjo podajanja zgodbe že na štartni črti pustili za sabo večino tekmecev. A ker prerok običajno postaneš šele potem, ko te zakopljejo, sta kljub splošnemu kritiškemu priznanju v prodajalnah žalostno pogrnila.



Razkurjeni Očko verzije 2, neprimerno orožje, neposredna bližina, trohica zdravja. Slabšo kombinacijo lahko zadeneš edinole na lotu.

Ken se je upravičeno zbal, da bo Bioshock doletela enako nesrečna usoda. Revolucionarni ideali, ki si jih je zanj postavila ekipa, in visokoleteče obljube o 'samonastajajoči' umetni inteligenci (emergent AI), ki naj bi dihala, se gibala, živela in umirala (tudi) neodvisno od igralčevih dejanj, na papirju namreč niso bili dosti drugačni od onih, ki so jih svoj čas zakoličili akademiki iz Looking Glassa. Bili so le prikrojeni novejšim časom in naprednejši tehnologiji. Zato je bilo treba poskrbeti, da bo Bioshock komercialno uspešen, in prvi korak v to smer je bila napoved izida tako za računala kot za xbox 360. Jasno, saj igre na konzolah v splošnem prodajajo bolje kot na računalih. Bolj nerazumljive in zaskrbljujoče so pak postajale Levinove izjave, ko je v intervjujih čedalje pogosteje pridigal o tem, kako bo Bioshock sicer v vseh pogledih neznansko napredna igra, ampak da bo v srži ostal dobra stara, nedeljskim nabijačem domača prvoosebna nažigačina. Malodane bogoskrunske izjave za trdojedrno skupnost oboževalcev obeh Shockov, ki so še naprej verjeli v najboljše ...



Miselne zagonetke bi bila dobrodošla popestritev strelskih maratonov v Bioshocku. Odpiranje zablokiranih vrat z električnim sunkom ni vredno tega naziva.

Zdaj, ko je naslov priromal v štacune, je torej napočil čas za polaganje računov. Je resnica na strani pristašev častitih predhodnikov ali pa je Bioshock res le malce kompleksnejša streljačina in rezultat številnih kompromisov?

Prve stvari najprvo. Zaplet. Piše se leto 1960 in igra te postavi v premočene cote neimenovanega osebka, ki edini preživi strmoglavljenje potniškega letala v Atlantik in se zateče v bližnji svetilnik. Tu v pritličju nič hudega sluteč stopi v batisfero, ki ga odnese v morske globine in mu razkrije nevideno čudo: podvodno metropolo Rapture. Mesto je na pogled veličastno, a vseeno daleč od starodavnega ideala izgubljene Atlantide. Nekoč je bilo to zatočišče odpadniških bogatašev, intelektualcev in umetnikov, ki so se tjakaj umaknili pod idejnim vodstvom karizmatičnega Andrewa Ryana, razočarani nad majhnostjo, ozkogledostjo in nepravičnostjo splošne družbe. Danes je Rapture bojišče. Po blodnjakih zasteklenih soban se sprehajajo splicerji, človeške prikazni iz mor. Okov morale osvobojeni prebivalci so v hrepenenju po popolnosti dovolili, da jih docela prepoji adam, snov, ki v družbi s plazmidami – skupki genskega materiala, pripravljenimi na vbrizg z injekcijo – omogoča brezmejno maličenje telesa. Rezultat so posamezniki s skorajda magičnimi sposobnostimi, vendar za ceno izgube človeškosti in polzenja na temno stran uma.

Podvig, ki je avtorjem uspel glede predstavitve krute realnosti razpadajočega globinskega selišča, je vreden medalje in neskončnega klanjanja s klečanjem na razbeljenem oglju. Za prikaz gnijočega mesta, ki zlagoma izgublja bitko s pritiskom objemajočega oceana, medtem ko ga iz notranjosti načenja propad lastne civilizacije, so Irrationalci srčiko Unreal Engine 3 predelali do te mere, da ob pogledu na fantastične učinke deroče vode in odlično osvetljevanje redkokdaj posumiš, da ne gre več za najsodobnejši pogon. Grafična vlačuga v tebi bi znala sicer potarnati nad mankom kakega dodatnega tavženta poligonov na zaslonu, čeprav je Bioshock temu navzlic strojno kar potraten skupek kode. A tovrstna tarnanja so pljunek v morje, če jih postaviš ob bok fenomenalnemu dizajnu ducata obširnih stopenj, ki vizualno temeljijo na mešanici okraskov iz medenine, neonskih



Avtomat U-Invent nabrano šaro (vijaki, gumice, gorljive tekočine ...) predela v sicer težko dobljive predmete.



● **Telekineza spada med osnovne plazmide, a ti pride prav, ko ti zmanjkuje municije. Zlasti uporabna je pri lovljenju in vračanju sovražnikovih izstrelkov.**



● **Prva pedofilska liga, juriš! Hec, hec. Izživljanje junaka nad osirotelimi Sestricami je prikazano z zamegljeno sekvenco, med katero iz punčare izvlečeš ostudnega črva.**



žarnic in klasičnega art decoja. Na ta umetniški stil iz dvajsetih let minulega stoletja so se digitalni artisti naslonili pri iskanju navdiha za oblikovanje arhitekture, pohištva in sploh vsega predmetnega, kar polni hladne dvorane Zamaknjenosti. Na stenah labirintske mreže tunelov visijo nostalgični oglaševalski posterji s konca štiridesetih let 20. stoletja, le da z njih nasmejane gospodinje ne oglašujejo kuhinjskih produktov, temveč genske lepotne operacije in podobne vragolije. Da ne omenjam subtilno izbrane, izvirne inštrumentalne glasbe Garryja Schymana (soundtrack je na voljo ob posebni izdaji, ki jo spremlja še figurica Big Daddyja, ali za zastonjski dolpoteg s strani www.2kgames.com/cultofrapture/home.html), ki jo dopolnjujejo zvito izbrani, pristno pokljajoči jazzovski ter bluesovski komadi. Rapture je toliko utopičen in čudaški, kolikor je resničen, logičen in oprijemljiv – zlasti pa je vseskozi konsistenten. Ko se sprehajaš po zatemnjeni okolici, kjer se množijo zlovešča šepetanja, pridušeni kriki in plesoče sence, ne moreš mimo tega, da se na več mestih ne bi pomudil z občudovanjem stvarstva in si zadovoljno prikimoval, češ, ja, tako se dela igre!

A še tako všečno bivališče je zaman, če v njem ni srečne družinice. Podivjani splicerji sicer predstavljajo večinski delež populacije, ki jo uzreš na trnovi poti do vrhovnega gospodarja lutk. Pomnjenja vredno je domala vsako srečanje s temi bivšimi somišljeniki Andrewa Ryana, ki jih je zavist, pohlep ali kakšna druga človeška šibkost (ali pa gre za objektivistične vrline?) postavila na sovražno tirnico. Vendar še zdaleč niso edini. Za nadaljevanje tvoje eksistence v Rapturu so morda še pomembnejša snidenja s Sestricami, varljivo nedolžnimi punčkami. Te v spremstvu gorostasnih Očkov (Big Daddyjev), v težak skafander odetih in do obisti oboroženih bitij, tavajo od trupla do trupla, iz njih srkajo dragocen genski material in na ta izprijen način vzdržujejo krhki ekosistem grešnega mesta.

Besni obračuni s splicerji dajo misliti, da je Bioshock v golem bistvu res standardna klavščina, v kateri z obilico streljanja, dokaj premočrtnim napredovanjem in opravljanjem natanko določenih ciljev (reši tega, odkrižaj se onega, dosezi tainta predel stopnje, zapri prehod, naberi artefakte ...) rineš vse globlje v mehansko srce Ekstaze. Vendar te ob tem presune količina sekundarnih mehanik, ki temeljijo v frpjih in so razpete čez akcijske temelje. Za začetek je tu igračkanje s kupovanjem (valuti sta adam in dolarji) ter nadgrajevanjem bojnih plazmid, kamor sodijo telekineza, električni, ognjeni in ledeni sunek, spuščanje rojev smrtonosnih insektov, metanje rdečih kep, ki razjarijo zadete nepridiprave in jih naščuvajo na lastne kolege...). Temu se pridružijo vsaj štirje ducati različnih 'tonikov', napitkov, ki izboljšajo tvoje telesne, borilne in inženirske lastnosti. Ker poenotenega vmesnika, kjer bi urejal pridobljeno šaro, Bioshock ne pozna, za to poskrbijo avtomati, raztreseni širom nivojev. V njihovi bližini se lahko opremiš z najljubšimi plazmidami iz nabrane zbirke, saj vseh ne moreš imeti opremljenih, dobivaš nove in postopoma jačaš preciznost ter morilski potencial pokalic. Hkrati se tam prikradeš do več vrst streliva, paketkov prve pomoči, injekcij 'mane', ki jo trosiš med izkoriščanjem plazmid, in, denimo, orodja za samodejno onesposabljanje raznorazne mašinerije. Še dobro, kajti hekerska mini igra, kjer moraš na ločenem zaslonu s pravilnim orientiranjem in polaganjem delčkov cevi v igralnem polju zložiti neprekinjeno vez, da po njej steče električna tekočina, hitro postane monotona ter ponavljajoča se. Namečkoma so jo Levine in klapa praktično prekopirali iz System Shocka 2, itak pa gre za izpeljanko starodavne miselnice Pipemania.

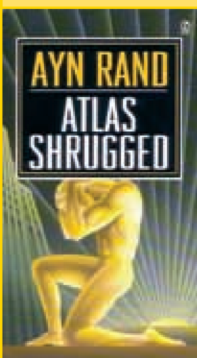


● **Upanje, da bosta mizerna splicerja kakorkoli oslabela Očka, je jalovo. Brez težke artiljerije gre le izjemoma.**

Prav uravnoteženost teh igralnih vsebin, od streljanja do nadgrajevanja, je element, ki najmočneje zaznamuje Bioshock. Niz možnosti, ki so ti na voljo, je ogromen in Rapture ti ga hitro razkrije, če le znaš malo pomisliti. Splicerja, ki v daljavi čofotata po vodi, najhitreje fentaš tako, da v mlakužo sprožiš pest električnih strel. Naftni madež in zažigalna plazmida? Podoben učinek. Telekineza in jeklenka plina? Aha. Ti nagajajo varnostne kamere, ki po sprožitvi alarma nadte pošljejo trop lebdečih botov? Ker pred urnimi prsti računalniškega mojstra niso varni ne oni, ne avtomati, sefi in stacionarne strojnice ter pljuvala raket, jih shekaš, nakar v njihovo vidno polje privabiš sovrage, ki jih nato doleti enaka usoda, kot bi minutko prej tvojo malenkost. Na več tovrstnih situacij, ki te prisilijo, da začneš aktivno uporabljati priučene veščine in izkoriščati naravne zakone okolja ter mutiranih bitij, kot naletiš, bolj se Bioshock spreminja v uživantski akcijski peskovnik. In bolj ko spoznavaš stvarstvo, ki te obdaja, bolj postajaš eno z neverjetnim vzdušjem ter nenavadno zgodbo, ki se ti razodeva skozi nabiranje in poslušanje zvočnih dnevnikov preminulih in še živih prebivalcev, ki očem nepozornega igralca često ostanejo skriti. Nemutiranih ljudi srečaš le peščico, a zahvaljujoč mojstrsko spisanim in profesionalno posnetim sporčilom, kjer liki govorijo, kot bi igrali v starem filmu, se med hordami splicerjev nikdar ne počutiš osamljen. Nič zato, če Bioshock ne ponudi in-

FILOZOFIJA V ŠKOLJKI

Ako ste vsaj približno spremljali razvoj Bioshocka, veste, da se je o njega fabulativni zasnovi že dolgo pred izidom pričelo govoriti v presežkih. Ken Levine je pri pisanju scenarija in ustvarjanju likov navdih poiskal v 'podzvrsti' filozofije, ki se ji reče objektivizem. Za ustanoviteljico in njeno najbolj zagreto apostolko štejemo Ayn Rand, rusko intelektualko, pisateljico in filozofinjo iz prve polovice prejšnjega stoletja. Objektivizem ne ustreza nesamozavestnim in neambicioznim osebkom. V središče postavlja človeka, a ne kot družabno bitje, polno sočutja in dobrote, marveč samozadostnega posameznika, ki ne potrebuje odobravanja soljudi. Ideal so ljudje, ki ne izgubljajo časa z iskanjem samih sebe ali, še huje, 'višjih' življenjskih resnic. Taki imajo natanko definirane cilje in so docela posvečeni njih izpolnjevanju. In to ne iz kakih samaritanskih vzgibov, ampak le za izboljšavo kakovosti lastnega življenja. Sebičnost in celo racionalni pohlep za pristaše objektivizma nista nikakršna tabuja.



Intimno poznavanje objektivizma za razumetje Bioshocka seveda ni potrebno. A če si s filozofijo, življenjem in literarnim opusom Randove količkaj seznanjen, mimo številnih bolj ali manj neprikritih povezav ne moreš. Ime Andrew Ryan si z imenom ruske avtorice deli začetnico in ob večkratni izgovorjavi zazveni sumljivo sorodno. Tako kot idejni oče podvodnega mesta se je tudi Ayn Rand, ki so jo v Rusiji obsodili kot antikomunistko in promotorko kapitalizma, izselila v Združene države. Skrivnostnega vodiča in oddaljenega pomagača glavnega junaka je Levine krstil za Atlasa – kajpak ne naključno, saj se najbolj (pri)znano delo pisateljice imenuje Atlas Shrugged. Knjiga v središče postavlja skupino objektivistično idealiziranih poslovnežev, znanstvenikov, bankirjev in umetnikov, ki se odločijo svet prikrajšati za svoje znanje ter sposobnosti. Iz taiste kaste je Ryan izbral prebivalce, vredne človeškega Atlantisa, ki takisto zavrnejo svet in si na Zemlji, pardon, pod vodo omislijo svoj košček raja.

Čeravno te boli falus za filozofijo, te ne Bioshock, ne knjižna zapuščina Randove ne bosta pustila neganjenega ali praznoglavega. Če se ti ne ljubi igrati ali brati, pa počakaj do naslednjega leta, ko naj bi v kina prispel prvi od trojice atlasovskih filmov. Z Angelino Jolie v glavni vlogi. *zanimanje +100*

farktno grozljivih trenutkov. Ko se bodo odvijale srhljive sekvence in boš sredi srditega boja po radiu čul osebne izpovedi o norih eksperimentih ter drugih grozodejstvih, ki so botrovale propadu podmorske civilizacije, spred abaka vseeno ne boš vstal sproščenega ksihta.

Je Bioshock torej brezmadežen potomec starost, ki so ga pričakovale množice Shodaninih sirot? Na žalost ne. Ponavljajoči motiv in osrednji problem igre je ta, da sicer izpolni večino obljub iz 'predvolilne kampanje', vendar jih vseh ne izpelje do konca. V mnogočem je špil namreč nepikolovski in, roko na srce, nič kaj prelomen. Največja zamera gotovo leti na umetno pamet, ki ukazuje mutantom. Slednji se resda znajo spopasti med sabo in ti malenkostno olajšati krvništvo, ko jih namikastiš, pa se bodo skušali umakniti oziroma poiskati terminal za prvo pomoč ter si tam obnoviti zdravje. Škoda le, da je tako obnašanje bolj izjema kot pravilo, kar postane boleče očitno pri spopadih s Sestricami in Očki. Saj ne, da slednji ne bi bili vsega spoštovanja vredni nasprotniki, toda kaj, ko postane njih odstranjevanje, ko najdeš pravilno kombinacijo plazmid in konvencionalnega orožja (*kreh* bljuvalnik granat *kreh*), malodane stvar rutine. Toliko o organskem dizajnu. Itak te Bioshock za smrt sploh ne kaznuje, saj se takoj po krepotu praktično brez kazni teleportiraš v navadno bližnji terminal, iz katerega se mirno odpraviš dokončat začeto delo, najsi te na kritičnem mestu čakajo običajni sovragi ali šef. S to izbiro, pisano na kožo konzoli, igra praktično zanika svoje tri težavnostne stopnje. Nadalje teži dejstvo, da etičnega odločanja v morale prepotrebnem Rapturu tako rekoč ni. Prisotno je le, ko se moraš po odkrižanju Očka odločiti, ali si boš zalogo adama obnovil tako, da boš njegovo varovanko 'rešil' ali 'požel'. Vendar tu ni prave dileme, saj igra jasno nakaže milejšo / boljšo izbiro. Sprašujem se tudi, čemu tvorci niso pogruntali vsaj kanec manj nadležnega sistema za kupovanje in nadgrajevanje orožij ter genskih talentov, denimo skozi vedno dosegljiv univerzalen meni. Avtomatov je po stopnjah enostavno preveč, vsakega pa je pred uporabo pametno shekati, pri čemer si, če ne izpljuneš soldov, obsojen na vedno eno in isto mini igrico. Neljuba rezultanta naštetega je ta, da te zna špil v delih, ko se napeto odvijanje rdeče niti in čudenje nad milino dizajna presedeta na zadnji sedež, često naveličati s ponavljajočo šablono. Kljub temu, da imaš vedno na razpolago kup akcijskih možnosti, se igranje tedaj spremeni v rahlo zdolgočaseno sledenje kompasni puščici, ki kaže pot do naslednjega cilja, in tepežkanje relativno nezahtevnih, premalo raznolikih splicerjev.

A vendar niti zabojček takih nevšečnosti ne more zatemniti čudežne izkušnje, ki jo ponudi nekje petnajsturna zatopitev v nenavadni, a zapeljivi podvodni svet. Posebej ne, ko te bližanje dvema koncema – dobremu ali slabemu, odvisno od tega, kaj si počel s Sestricami – nagrajuje z vedno bolj izrednim dizajnom nivojev. Res je, da je Bioshock v nekaj pogledih, tako kot Rapture, postal žrtev lastnega pohlepa. Toda ali je to zares krivda, če vemo, da večina ostalih iger ambicij sploh nima?



Prva verzija insektske plazmide kanalje kvečjemu zamoti. Pred tretjo pak bežijo!



Skafandrasti orjaki so do tebe nevtralni in tudi sicer napadajo zgolj v samoobrambi ali da branijo Sestrice.



Hekerska mini igrica ni napačna in je na najvišjem težavnostnem nivoju kar pasja. A čemu niso za prodore v različno mašinerijo skovali več različnih?

Case ***nad svojo vodno posteljo obesi napis: "Nobenih kraljev, niti Boga. Samo Bioshock."***

90

fantastičen dizajn stopenj podvodnega mesta ✔ številne izbire za akcijski pristop ✔ filozofski scenarij ✔ nepozabni vrhunci ✔ utesnjeno vzdušje ✔ adrenalinska akcija ✔ prvorazredna zvočna kulisa ✔ ne zares navdušujoča umetna pamet ✖ odsotnost resničnih moralnih izbir in miselnih orehov ✖ nekaj utrujajočih mehanik ✖ mestoma le površinsko napreden ✖

2K Boston / Take-Two **Natlačenka 170**

Loki



Čeprav so bitke na sliki videti zanimive, so ena sama brezmožganska klikfešta, kjer lahko samo upaš, da bodo vsi pocrkali, preden ti zmanjka energije.

Če na Lokijevi škatli ne bi pisalo 'action RPG', bi prisegel, da sem končal buldožerščino, v kateri moraš rešiti svet s gazenjem gomil mitoloških nakaz. Cyanide, avtorji kolesarskih menedžerjev, so namreč prišli na idejo, da bi izdelali diablovščino z mitološko tematiko, kjer bi se obilo borili na področjih štirih starih civilizacij – Egipčanov, Vikingov, Aztekov in Grkov. Žal pa dlje od zanimive premise niso prišli, saj so kljub očitnemu spogledovanju z nedavnim Titan Questom in prastarim Diablom zajebali na vsej črti.

Izgovor za zakurblanje buldož ... khm, oprtanje bridke sablje je vstajenje Seta – staroegiptovskega boga vojne, ki želi zavladati nad ostalimi antičnimi bogovi. V ta namen prestopi meje časa in seje žlehtnobo po omenjenih področjih, zato ga mora vrli junacelj spraviti nazaj v Anubisovo deželo. Toda zaplet v resnici ni nič kaj zanimiv. Bolj zabavno je, da moreš po končanju uvodne kampanje, ki jo vsak od štirih likov (azteška šamanka, vikinški bojevnik, egipčanski coprnik in grška lokostrelka) prične na rodni grudi, skozi časovna vrata poljubno obiskovati ostale tri pokrajine. In od kod torej igri ime Loki? Po skandinavskem bogu skušnjave, seveda, ki pa sploh ni glavna figura, ampak le eno od mnogih božanstev. Zvito.

Da bi Cianidniki vsaj malo osmislili napol versko podlago, so razvojna drevesa poklicev imenovali po različnih božanstvih in v igro vključili razdeljen način pridobivanja izkušenj. Igra dotične deli v razmerju 75 proti 25 med običajne in verske točke EXP. Religiozne izkušnje so potrebne za pridobivanje točk, ki jih vlagaš v specialke ter uroke in jih dobivaš trikrat počasneje od običajnih. Počasno napredovanje božjih izkustev je k sreči moč premostiti z darovanjem dragocenih kosov opreme pri oltarju. Ker trgovci po frpjski tradiciji prodajajo mnogo slabšo navlako, kot jo najdeš v divjini, in je cekina za ostale izdatke preveč, darovanje pri božjih kipih postane stalno, a hkrati zelo nadležno opravilo. Tovrstna tlaka je povsem v nasprotju s poenostavljeno mehaniko igranja, ki igralca ujčka do te mere, da se liku ob stanju na mestu v slogu modernih streljačin zdravje in mana samodejno napolnita in ga ob pogostih crkotih sploh ne kaznuje s kakim monetarnim ali izkušenjskim davkom. Po drugi strani pa je treba s tipkami WASD neprestano prilagajati počasno kamero, zlasti med stavbami in v temnicah, kar bo po nekaj urah požrlo vse živce celo najbolj vztrajnim.



Po končanju prvega poglavja lahko skozi časovne portale poljubno obiskuješ preostale stare civilizacije.

Zaradi velikih trum silovitih kanalj in nepregledne perspektive igranje poteka po venomer enakem duhamornem kopitu: juriš na sovraga ob sočasnem prilagajanju pogleda, čemur, ako preživiš, sledita umik in samodejno zdravljenje. Operi, ponovi. Programerji so skušali manko taktiziranja skriti z nepoštenim sistemom prilagajanja težavnosti, ki nadte redno ščuva premočne gnusobe. A kot so pokazali že nekateri podobni spodleteli projekti, je samodejno prilagajanje zahtevnosti slaba rešitev pomanjkanja izziva, saj se z njim navadno izniči vsa motivacija za napredovanje lika, ker je ta skozi vso kampanjo enako (ne)učinkovit. Ravno to se zgodi v Lokiju, saj nove veščine prinesejo le grafični blišč, a bore malo koristi. Nič bolje ni s predstavitvijo, saj je zvok mizeren: iz zvočnikov se sliši občasno hreščanje, medtem ko je govor tako zanič, da ni več niti smešen. Vizualna podoba je z nizko kakovostjo tekstur, majhnimi kvadratnimi kartami, grdimi modeli likov in pogostim nalaganjem takisto za odmet, a vseeno uspe spraviti na kolena abake, ki daleč presegajo sistemske zahteve.

Kdor bi se po vsem tem podal še na večigralsko seanso, bi se mogel pomeriti z drugimi nesrečnimi kupci v sodelovalnem načinu za šesterico, dvoboju eden na enega, varianti PvPja za osem igralcev in v 'izzivalnem' načinu, kjer lahko nekoliko prilagodiš pogoje. Dokaj standardno, torej, le da se strežniki zaenkrat še pogosto sesuvajo, akcijo spremlja obupen zamik, izkušnje pa se ne delijo med člani druščine. Zato je igranje v variantah co-op in challenge samo sebi namen.

Loki je še en dokaz, da neizkušeno moštvo zelo težko ustvari prebavljivo igro količkaj večjega kalibra. Cyanide naj ostanejo pri menedžerskih simulacijah, kjer so stari mački, v akcijske vode pa naj se ne podajajo več, saj njihov pionirski projekt Titan Questu, ki mu je najbolj podoben, ne seže niti do podplatov. Pa že ta ni bil ravno diamanten. Lokiju prevara v 21. stoletju ne bo uspela!



Preden se je kentaver spomnil jurišati name, sem mu moral pošteno podkuriti pod nogami. Danes bom malical konjske zrezke.

Jager odkloni nakup Lokijeve driske, četudi bi mu zraven podaril rolo zlatega sekret papirja.

30

delna nelinearnost ✔ nerazdelana zgodba ✖ slaba predstavitev ✖ neuravnotežena izkušnja ✖ neoptimiziran grafični pogon ✖ zatežen razvoj lika ✖ najedajoča kamera ✖ enolična ✖ brez taktiziranja ✖

Cyanide / Focus Home Interactive

Medal of Honor: Airborne



Tankov ne vozimo, jih pa na grbo fašemo kar nekaj. Recept za izneb so bazuka ali silovitejše bombe.



Vsaka naloga se začne v luftu, kjer lahko docela svobodno izbiraš kraj pristanka. Za težja mesta dobite posebne nagrade, ki rabijo večanju luleka.

<neizkušeni padalec, preplašeno> "A tja noter v jarke gremo?!"
<izkušeni padalec, neustrašno>"Jasno! Saj smo padalci!"

In smo spet tam, kjer smo bili že tolikokrat – v Nemčiji med drugo svetovno, ki jo iz prve osebe strelsko naskakujejo vzdraženi Američani, da bi svet iznebili nacistične tiranije ter vsakomur zagotovili svobodo. Toda če smo iz Call of Duty, Medal of Honor: Pacific Assault ter Brothers in Arms dobivali protivojna sporočila, so se časi spremenili. Bush puši v Iraku in treba je biti domoljuben tako, da te razume zadnji teksaški kmjet. Zato je Airborne do kraja nezapletena hvalnica čezlužnim osvoboditeljem. Nemci so bad guys brez trohice človečnosti, dočim je šestero operacij prikazanih kot herojski podvigi, v katerih so žrtve zanemarljive. Smo šli, so umrli, ampak it's all good, bro, it's all good. Da v špilu ni nobene štorije razen otročjih zapisov po bitki, v katerih naš lik, ključni padalec Boyd Travers (vidite, vsakdo je lahko junak!), pove, kako fino je zmagati, je samo po sebi umevno. V nasprotnem primeru bi lahko kdo začel še razmišljati, hm, mogoče pa Švabi niso le trop krvoločnih živali. In da mogoče, samo mogoče ameriške vrste niso bile naphane s flajšmašinami, ki so rezljale vse, kar pište samostalnike z veliko začetnico, ter na žitnih poljih okrog Essna s črevci v rokah veselo poginjale za boljši jutri. Kaj hujšega!

No, dvomov v nadmoč sil Washingtona v Airborne ne boste srečali. Reč je hu-a! jurišna streljanka, ki ne mara za menjavanje narodnih perspektiv iz CoD ali za trezna sporočila v slogu vojna je pekel. Ne, vojna je zabava. Enostranska, preprosta, nekaj, kar storiš popoldne in zvečer že ješ hamburger v Berlinu. Iz tega razloga manjkajo taktični elementi iz BiA, šofiranje vozil, poškodbeni model, razsuvanje kakršnihkoli vrat ... vse, kar bi znalo motiti enoznačno, radostno šmajsanju negativcev. V Traversovih raševinastih gatah, od strahu nikdar poscanih, pač greš in pobiješ vse, kar ni stoletja trpinčilo zamorcev, pri čemer je možnost igranja na nemški strani tako oddaljena kot Dick Cheney od ugleda. Prav tako pozabite na daljše ukvarjanje z nasprotniki, najsi gre za polsposobne Italijane na začetku ali za zelježerce v slabi deseterici pojavnih oblik. Čeprav ima umetna pamet prebliske in ti zna v skrivališče vreči granato ali jo podurhati v zaklon, je nagnjena k slabemu merjenju, beganju naokoli ter naskakovanju v skupinah, ki kar prosijo, da jih spremeniš v otavo.

V tem jim kakopak ustrežeš, in sicer z lepim kupom tako svojih kot tujih orožij, od mašink (M1918 BAR, thompson, MP40) prek pušk (M1 garand, springfield M1903A4, karabiner 98k, gewehr 43) do štucev, treh vrst granat in bazuke. Vsa izkoristiš na zelo masakratorski način, saj Medal of Honor: Airborne obožuje spopade od blizu. To ne pomeni, da se ne zmeni za ostrostrelske podvige in kolikor-toliko varna rešetanja iz zaklona, zlasti če je pred tabo mitralješko gnezdo. A ker je Travers obdarjen z bliskovitim šprintom, je moč v dosti primerih enostavno navaliti na kanalje kot mutec na telefon. Uletiš v sobo, jarek, bunker ali zaklon, šicneš tri grdavže, preden se zavejo, izpljuneš kako bombo in šibaš ven, da Max Payne nekje v kotu (p)rdi od zavisti. Ker se moreš iz zaklona elegantno nagibati in kukati z rabo desnega miškinega gumba ter smeri (posebej je to kul na xboxu 360 in PS3, kjer so take finte zaradi omejenosti joypada zlata vredne), imajo Švabi še manj šans. Itak se ti zdravje po zgledu Hala do določene stopnje povrne, če si daš gmah, granat je obilo, iz crknjenih nacijev padajo zaloge in ako nimaš izbrane zahtevnostne stopnje expert, kjer so poškodbe morilske, je tak pristop mnogokrat jadrno učinkovit. Pripomoči ti znajo še sotrpini, ki se v paketih spuščajo z neba in te običajno čakajo pri ključnih točkah na karti.

Tako je MoHA adrenalinska mešanica čepenja v zaklonu ter navaljevanja, ki zna prevzeti, če ne pričakuješ nečesa taktičnega ali naprednega, kar bi imelo nadmočno umetno pamet ali elemente komadovščin oziroma tiholazščin. Poveljevanja ni in nabor ciljev je standard od standarda, kar pomeni zavzemi to, vrzi v



V eni od misij s snajperico krčimo pot svojim silam od zgoraj. Nič novega, le da tu premiki naših in njihovih niso vnaprej določeni.



Večigralstvo ima šest kart: tri so prirejene puščavniške, tri bazirajo na Allied Assault. Modusi so moštvena DMja + zavzemanje nadzornih točk.



Za pogon špil nuca Unreal Engine 3.0. Je naključje, da je med tekom prisotno silno zamegljevanje, kot v Gears of War, ki prav tako temelji na UE3?



Časovno se v 82-ti in 17-ti diviziji udinjamo med '43 in '45. Sodelujemo v operacijah Husky v Italiji, Neptune v Normandiji ter Market Garden v Holandiji.

zrak ono & očisti pot do tretjega. Juhej. Škoda le, da je vsega skupaj kmalu konec, saj pol ducata nalog na normal zadostuje kvečjemu za deset ur. Res pa je, da kampanjo dopolnjuje standardno soliden multiplayer, kjer pride do izraza padalstvo – več je dinamike, hitrosti in nepredvidljivosti, saj se lahko spustiš kemperjem za hrbet in spod oblakov v skupini naskočiš sovražno postojanko. Njegova minusa sta, da ne pozna poklicev, zaradi česar nudi manj globine od sodobnejših poskusov, in da ne podpira lokalne mreže. Nadalje je moč vsako nalogo ponavljati za odličja in druge cilje, za kar da Airborne nemalo povoda, špil pa se odkupi tudi z naraščajočo epskostjo. Kar se začne prežvečeno in kanec upokojensko, zraste v jajcestisno, masakratorsko klavnico, ki tipična prizorišča zamenja za orjaški protiletalski betonski stolp, ki ga je treba spodjesti od znotraj. Take udarnosti ne pomnim od Stalingrada v prvem Call of Duty.



Vsako nadgradnjo orožja spremljata upočasnitev in ekstra blur.

Še z nečim se Airborne bojuje proti kratkosti: z izvirnostjo. Ha? Medal of Honor in Electronic Arts v šokantnem odkritju – ustvarili so nekaj originalnega?! Kakor se sliši neverjetno, drži. Začetni korak k temu je nadgrajevanje orožij. Več Krautov kot pobiješ z ročnim sunkom, jih pošlješ rakom žvižgat s šutom v glavo ali jih pokončaš v hitrem zaporedju, več 'izkušenj' nabereš za ognjeno palico, s katero si to storil. Ko količina izkustva doseže prelomnico, orožje prejme vnaprej določeno nadgradnjo. Te segajo čez tri nivoje, od manjšega opletanja prek večjega nabojnika in močnejšega daljnogleda do pridodanega bajoneta ter predelave v improviziran minomet. Ni logično, nekaterim se bo zdelo posiljeno, vseeno pa prispeva k dolgotrajnosti, saj so ekstra sposobnosti dosti raznolike, da bodo šli pokemonsko navdihnjeni odkrivat vse.

No, druga, pomembnejša inovacija je nelinearnost, ki najde izgovor v padalskih temeljih. Na začetku vsake misije in po večini smrti se znajdeš v letalu, iz katerega prešerno skočiš in razpreš padalo. Med padanjem se lahko zlagoma usmeriš k cilju, ki ga želiš doseči, najsi bo to varna cona, označena z zelenim dimom, kjer te čakajo soborci, ali katerokoli drugo mesto, do koder ti znese. Po pet pristajališč na vsaki karti je označenih kot 'skill dropi', se pravi, da ti doskok v njih prinese odličjece. Bistveno je tudi, ali si neroden in se pri pristanku zložiš po tleh oziroma narediš eleganten telemark, zaradi česar se prej zbereš in si hitreje nared. Če se odločiš za pristanek sredi osjega gnezda, način pristanka ni zanemarljiv. A važneje je, da padalstvo omogoči nelinearno opravljanje ciljev, saj imaš tipično na voljo tri, štiri opravila, ki se jih lahko lotiš v poljubnem vrstnem redu, ne tako, kot bi ti igra zapovedala. Pač se spustiš v bližino zelenega. Seveda se ne bo nič zgodilo, če ne boš pri tem sodeloval, in paketi z(l)i(h) Žermanov, ki čakajo na ključnih mestih, so vedno enaki. O kakem 'emergent gameplayu' in dinamičnem spreminjanju glede na situacijo ni moč govoriti, saj se Airborne zanaša na vnaprej pripravljene situacije, na 'set pieces'. Pa vendar je tu vsaj privid odprtega bojišča, presegajočega Call of Duty 3, ki je vseboval cepitve poti. Zlasti je to navdušujoče, ko se po smrti znajdeš v luftu in med lagodnim spuščanjem opazuješ, kako se tank, ki te je prej pokončal, rola naprej ter kako drobne postave napredujejo, se umikajo, padajo. Ni ravno Grand Theft Auto ali spletščina v stalnem svetu, a za to vrsto špila je impresivno.



V mnogočem je Airborne še močno last-gen. Lesene duri ostajajo nepredirne za krogle in granate ter nihče ni ranjen, ampak le čisto živ ali čisto mrtev.

Iz te zasnove izvira tudi dejstvo, ki bo šlo komu v nos, in sicer to, da ni shranjevanja položaja po mili volji, temveč da se MoHA zanaša na nadaljevalne točke, checkpointe. Dotične so večinoma razporejene duševnemu zdravju prijazno, ampak če te sredi misije ubijejo, bo tvoje delo ob naslednjem spustu šlo v nič, saj se bodo na področju spet zaredili Nemci. To prispeva k nekaj puljenja las, zlasti ko se na expert ukvarjaš z ostrostrelci, bazukaši in polšefi, opremljenimi z rotirajočimi kanoni (ah, poklon Volčji skali!). Bum in spet jovo na novo. Toda hej, izziv paše, čeprav ponavljalski in včasih frustrirajoč, sploh ker je igra v splošnem dokaj lahka.

Medal of Honor: Airborne, torej. V zgodovino se ne bo vpisal, postanih voda WW2-streljank ni orkansko razburkal in sporočilno ne bo zaposlil možganov nikogar z inteligenčnim količnikom nad 42. Bo pa ostal v spominu kot napeta, prijetna akcijska nažigačina, ki je z nepremočrtnostjo doprinesla nekaj k napredku (pod)zvrsti. Kar je več, kot je kdorkoli pričakoval bodisi od EA, bodisi od te serije, za katero se je zdelo, da se je že zdavnaj pridružila Švabonarjem pod rušo.

Rambo + gajba red bulla + naluknjano padalo = Sneti. Zapazi, kruti Naci, formulo za svojo smrt!

79

inovira v postanem žanru ✔ proti koncu vse bolj sijajna ✔ zabavno arkadno streljanje ✔ solidna izvedba ✔ dosti standardnih očitkov ✖ ne najbolj prepričljiva umetna pamet ✖ ameriška herojska naivnost ✖ kratka ✖

Electronic Arts **natlačenka 170**

Ankh: Heart of Osiris

Čeprav je bilo rečeno, da bo Ozirisovo srce nekakšen dodatek k izvirnemu Ankhu, gre za konkretno, samostojno igro. S tem, da sta projekta zbita po istem kopitu in si delita skorajda vse. Dobili smo torej še eno brezskrbno egipčansko pustolovščino klasične baže, ki se trudi s polsmešnimi štosi in šarmira s preprostim, a uporabnim vmesnikom (levi klik za pokuk, desni za akcijo). Časovno je umeščena tri tedne za dogodki iz enice, kjer si je mladi žurer Assil reševal glavo pred prekletstvom užaljene mumije. Zdaj mu ankh, dragoceni simbol življenja, izmaknejo pomagači boga Ozirisa, romanco s Tharo napadejo kvasovke in zaradi jebačke bradice nima vstopa v Global, em, Divjo mumijo. Assilu in Thari se kot igrabilni lik pridruži še okroglolični faraon. No, razlogov za pretirano veselje ni, kajti razen v zaključnem delu, ko prepirljivi parček vendarle združi moči, ti špil osebe sam potiska v roke in nima v uvidu sodelovanja ali prostega preklapljanja. Poglavij je vnovič pet in z dvanajstimi urami je Srce celo daljše od izvirnika. A žal je treba reči, da mu to ne pomaga dosti. Pesti ga namreč kup težav in kot celota še zdaleč ne izpade tako posrečeno kot enka. Za začetek bi ga bilo treba pošteno spolirati, saj najeda z nevidnimi vročimi točkami, izginjajočimi podobami predmetov v inventarju, sesuvanjem, neprofesionalno uštimanim govorom in podobnimi cvetkami. Poleg tega je nekaj skarabejev v samem napredovanju, čeprav niso usodni. A vsi ti spodrsljajčki bi bili prebavljivi, če ne bi bilo največje zamere: smotanih ugank. Zaplezati se na srečo ni mogoče, kakor tudi ni umiranja. Vendar s tako posiljenimi, neintuitivnimi in vase zagledanimi zoprnijami že dolgo nisem imela opravka.



Če bi bile egipčanske kazni količkaj resne, folk svojih dromedarskih limuzin ne bi parkiral kar vsevprek.

Vse skupaj je tolikanj huje, ker se avantura začne obetavno, čisto tako, kot bi od Ankha pričakovali. Že obiskane krožne ulice Kaira so živahne in barvite, osebe kljub recikliranosti dobrodošle in kazoklikanje prijetno. Špilu je dodano celo kartonsko kodno kolo (codewheel) z napotki za mešanje koktejlov, kar je del ene od zagonetk. Te med drugim obsegajo kamelje potičke, skuzmano papigo in pedenanje gostov v baru. Tamkaj se zaradi različnih okusov in verižnih reakcij precej naskačeš in se imaš predvsem zelo fino. A že drugo poglavje kruto pomete z utvaro, da je zadeva po priljudnosti taka kot predhodnica (J153, 77). Kot Thara se s krdelom nesposobnih pribočnikov smukaš po faraonovi palači in največ časa zabiješ v kuhinji. Na grbi imaš cmarjenje kuskusa, za kar si je treba pod krilo stlačiti toliko sestavin, da bi se dalo z njimi odpreti stojnico na tržnici. Vsekakor bi nad to kulinarično vizijo dvignila roke tako Jamie Oliver kot sestra Vendelina, tako da brez skozihoda verjetno ne bo šlo. Delni vzrok gre brždа iskati v nerodnem prevodu iz nemščine v angleščino, vendar je to kaj slabo opravičilo. Lepo bi vas prosila še za nekaj idej, kako se znebiti mačke, ki straži hladilnik. Tečko brcniti ali vanjo vreči svojo smrdljivo opanko, pravite? Jo nemara premamiti s futrom, politi z mrzlo vodo? Vsaka od teh rešitev je izvedljiva z robo v inventarju in predvsem petnajstkrat priročnejša od traparije, ki jo je povrgla domišljija dizajnerjev ugank. Sram naj jih bo. Podobnih kri pijočih primerov skozi pustolovljenje srečaš cel kup, kar zaskrbljujoče zbije voljo do igranja. Faraonovo capljanje med sužnji v kamnolomu je en sam shod nesmislov, tako kot zaključno blodenje po podzemlju, kjer je treba za rešitev sveta prirediti rezultat nogometne tekme.



Razvajeni faraon tu še ne sluti, da ga kmalu čaka sestanek z gorečim in predvsem renčečim grmom.

Ločnica med prefinjeno bizarnim in enostavno neumnim je tanka in žal se večina Ankhovih orehov skotrlja v drugo kategorijo. Na več načinov jih je rešljivih zanemarljivo prgišče, prav tako se dva mogoča konca razlikujeta v eni sami (romantični) podrobnosti. Ker je zgodba brez patosa in zanimivosti, je vse tolikanj medlejše. Ne rečem, če se vam je prvi Ankh dopadel, verjetno ni napak dati priložnosti še temule odmevu. Le ne pričakujte preveč in se predvsem založite z vsaj dvajset dekami božje masti. Res upam, da bodo pri trojki s podnaslovom Battle of the Gods, ki ima v rodni Dojčlandiji iziti do konca leta, s srcem bolj pri stvari.



Smeški povedo, ali je oseba zadovoljna s postrežbo. Če ni, je treba v akcijo.



Po oazi se je druščina motala in zakajala že v izvirnem Ankhu. Predelava slednjega naj bi letošnjo jesen izšla za DS, čeprav je okrog tega sumljivo tihotno.

Namakanje v Nilu je bilo svojčas precej bolj osvežujoče, nejevoljno ugotavlja Navi.

61

spodobna dolžina ✔ občasna zabavnost ✔ kodno kolo ✔ znižana cena ✔ izkrivljene uganke ✖ nič kaj prida zgodba ✖ hrošči, molji in bogomolke ✖

Deck 13 / Xider Games

Conquest of the Aegean

Dragi čitavci in čite, naneslo je, da sem pregled eminentnih modernih vojnih iger na ravni operativnega prostora pred meseci začel z The Operational Art of War 3 (J156, 80) in ga nadaljeval z Battlefrontom kot zadnjim v seriji Decisive Battles of World War 2 (J166, 85). Zdaj je prišel čas, da se šopek zaključi z nespornim zmagovalcem v žanru: serijo Airborne Assault oziroma zadnjim delom Conquest of the Aegean. (Tiller's Panzer Campaign Series štejem pod taktične igre in pride na vrsto v prihodnje.) Vehementna trditev utegne v kakem fanatiku vzbuditi idejo, da me premlati z muzejskim panzerfaustom svojega dedka, ampak kar je res, je res. Pa čeprav CotA, ojej, sploh ni potezna igra. In, glej ga no, nima šestkotnikov. Ziroma prav zato.



Sistem zdaj računa tudi naklon terena, ki vpliva tako na prehodnost vozil kot grizenje kolen vaših soldatov.

Fenomen poteznih strategij se je desetletja opiral na stereotipni slogan, da edinole tak način dovoljuje premišljeno vodenje boja. Za stare čase, ko mlinčki v realnem času niso bili zmožni treti vseh računov, je to še veljalo. Danes pa je vse, kar potrebujemo, dejavni premor. Veste, v tistih odsekih časa, ki sestavljajo poteze, se izgubi delček dogajanja; včasih kak presneto pomemben, kot je recimo cincanje bataljonskega poveljnika, kako naj izpelje ukaz od zgoraj. TOAW na nek način poskuša z deljenjem časa v potezi, ampak najbolj eleganten odgovor je preprost – realnočasovno dogajanje. CotA zahteva nekaj prilagajanja, toda sistem je tako intuitiven in tekoč, da vse steče samo od sebe in na koncu se počutiš, kot bi snel težko okovje.

Trije časovni režimi in pavza nadzorujejo razvoj položaja na karti, ki z izjemo le informativne mreže s pokazateljem razdalj ni deljena, temveč povsem zvezna. Zgolj enote in natančno simuliran, kamnit, neizprosno hribovit teren Grčije, egejskih otokov na čelu s Kreto, in Malte (takoj dobi plus točke za odsotnost Stalingrada in Normandije!). Realnočasovni potek nenavadno bremeni psiho in kljub možnosti pavze na vsakem koraku (hehe) je dinamika mnogo živahnejša, vzdušje ob igranju pa bolj napeto, saj se vse dogaja hkrati. Enote imajo ob prejemanju ukazov verodostojen časovni zamik, s katerim jih izvedejo, zato se pojavi možnost vlečenja nasprotnika za nos s fiktivnimi in slepilnimi premiki. Ja, tudi silicijskega sovražnika vlečemo za nos. Zgoraj opisano ogrodje je samo imenitni temelj, igro pa do briljantnosti popelje čudovita umetna pamet. Vojaški stroj je z verodostojnim razporedom (order of battle) razdeljen v poveljniško strukturo, ki vselej deluje sama od sebe, če le dobi ukaz na vrhu. Nato se nižji poveljniki odločajo avtonomno, je pa moč vskočiti kjerkoli in kadarkoli dol do ravni čete. Sapo ti vzame, ko naročiš bataljonu, naj zadržuje nasprotnika, nakar se enota samodejno razdeli v čete, ki po žabje skačejo z enega obrambnega položaja do drugega. Če le imajo sposobnega poveljnika, kajti obstajajo tudi taki, ki jih je treba pri vsem voditi za roko. Italijanski, recimo. (Saj ste gledali Corellijevo mandolino ...).



Airborne Assault je že precej pred Supreme Commanderjem nudil možnost odmika in približevanja karte le s sledenjem kurzorju.

Kompakten vmesnik s karto, ki jo je moč poljubno približati, je naphan z orodji in filtri, ki omogočajo natančen nadzor bojišča ter statistik, hkrati pa ne izpadejo kot gora nepotrebne solate. Pograjam naj edinole lesenost orodij za prikaz ognjene črte in raznih lastnosti ozemlja, kar bi bila lahko čitljivejše in bolje vdelane v samo karto, pri kateri pogrešam boljšo prepoznavo višine. Odveč je na tem mestu omenjati, da je bojišče simulirano kar se da podrobno in da na izid vplivajo vsakovrstne finese, od morale štaba do kvalitete tovornjakov za logistično oskrbo in muhastega vremena. Sistem, ki se skriva spodaj, izvrže prav strašljivo verodostojne rezultate in zelo malo kiksov. Tu je dejansko vse, kar potrebuješ, da se greš pravega hobi generala, vključujoč brezkompromisno negotovost, saj igra ne ujčka s številkami z oznako moči nad nasprotnikovimi enotami ali natančnimi podatki o njegovi logistični mreži. HARDCORE! Edina stvar, ki zdaj še manjka, bi bilo panično dretje vašega polkovnika pod topniškim udarom. A je zvok žal povprečen. Obstaja pa možnost snemanja lastnih efektov, tako kot izdelovalnik scenarijev pozna še marsikaj drugega, če na desetine vključenih scenarijev ni dovolj.

Igra je za tako nišno področje nenavadno spolirana in nehroščata, za povrh ima še dober večigralski vmesnik. Ampak ga itak ne boste potrebovali, ker vas bo računalo tako po prstih, da bo joj.



Da je privajanje hitro, gre zasluga priloženi izredni zbirki navodil z več kot štiristo stranmi. Ta vas dejansko učijo igrati, ne ubadati se z vmesnikom.

***Aggressor** nenadoma ni več gotov, če ima še vedno rad potezne strategije.*

88 **čudovita umetna pamet ✔ napetost, vestnost, globina in natančnost ✔ kompaktnost ✔ nekaj nerodnosti z vmesnikom ✖ slab zvok ✖**

Panther / Matrix

Circus Empire

Kaj bi lahko pričakovali od poslovne simulacije, ki ima v naslovu Empire, naredili so jo Čehi in v njej nastopajo klovni? Če posplošimo glede na predhodne izkušnje: koncentriran ščiš.
No, Circus Empire se vseeno izkaže za špil, ki ne bi (dosti) osramotil niti bolj uveljavljenih produkcijskih hiš. V osnovi gre za simulacijo vodenja cirkusa s poudarkom na razvoju cirkuških točk. V uvodu izvemo, da bomo vodili stričev cirkus v njegovi odsotnosti. V pomoč nam je govoreče ščene, ki malo spominja na tisto iz starega MS Office. Najprej plusi. Grafika je na ravni, vmesnik je spoliran in razumljiv, glasba in zvočni učinki nadgrajujejo vzdušje, žužkov ni zaslediti, uvodno učenje ne najeda, raznovrstnost nastopajočih in cirkuških točk (več sto) je izjemna, prvoosebni interaktivni vložki niso zgrešeni, kampanja vleče ...



● Zunanjost spominja na zadnji Rollercoaster Tycoon, vendar je gradbeni model preveč enostaven in odrinjen.



● Govoreči pes bi bil prvovrstna cirkuška točka. Ampak to je račun brez krčmarja, saj ta kuzla trpi za sociofobijo.

Nekaj časa – nakar igra izgubi zagon. Tempo je namreč polžji in četudi se cirkusiranje kasneje nadaljuje na drugih lokacijah, poleg Evrope še v Orientu in Ameriki, dvomim, da bo kdo zdržal tako daleč. Učenje novih trikov in nadgrajevanje nastopajočih je upokojensko, nekako eno stopnjo na vsakih sto predstav. Zato so sveže funkcionalnosti na voljo šele po več ducatih ur, medtem ko denar kaplja boleče počasi. Gradnje objektov so pretirano poenostavljene, kadrovski model ni logičen, zaposleni kradejo in prakticirajo bele štrajke, obiskujoča rulja je to v pravem pomenu besede. Tako je malodane nemogoče imeti zglancano cirkusišče in hkrati ne bankrotirati. Poleg kampanje je na voljo samo še prosti način, ki je identičen temu načinu, le da je brez vmesnih ciljev.
Zaradi srčkanega videza špil deluje, kot da je namenjen mlajšemu občinstvu, vendar je umetna inteligenca finančnega dela totalno zagamana in ne odpušča napak. Ena slaba finančna odločitev ali, še huje, dolgotrajna bolniška ključnega akrobrata oziroma krotilca, in v franže gre cel vikend igranja. Zategadelj je igro moč priporočiti le res velikim ljubiteljem imperijščin. Je pa Circus Empire glede na zadnje podobne naslove kljub vsemu temu korak v pravo smer.

59 *Kaj bi dal Yohan četrt stoletja nazaj, da bi lahko krotil cirkuške živali ...*
Enlight

Flyboys Squadron

Letalskih ratatajščin, kjer bi se mogli okititi s plemiškim nazivom von Richthofen in krmiliti dvokrilce iz prve svetovne, ni prav mnogo. V bistvu jih ni niti toliko, da bi jih prodajali v trgovinah. Zatorej tod z naklonjenostjo gledamo tudi na zmeneta, narejena po filmih, saj v zakotni provincialni žanr prinašajo svežino, razigranost ter, em, sifilis.
Dobro, sifilisa mogoče ne, ampak neke vrste obolenje po fasal vsakdo, ki bo Flyboys Squadron zgrabil kot posledico ogleda filma Flyboys (ta je po kinih strašil pred meseci). Igra v osnovi ni licenčen akcijski žur, kjer bi se fokkerji vedli kot tie fighterji, saj poseduje robusten, verodostojen in zahteven letalni model. Vrzite papirnat avionček v sobni ventilator, pa dobite rezultat vročekrvnega pilotiranja. Toda Flyboyi so žal resni le pri fiziki, saj je kampanja taka, kot bi jo delali študentje na počitniškem delu. Od dobrega ducata nalog jih je na začetku nekaj uvajalnih, ki stvar povedo tako-hitro-in-nerazločno-da-je-za-popizdit, nakar sledijo slepe miši z Nemci. Ker reč sledi filmu, nastopamo samo v škornjih vrlega zavezniškega pilota. Vsa zgodba je stlačena v nekaj izsekov iz filma, katerih bistvo je poziranje v letalskih kombinezonih. Naloge v zraku povečini sestojijo iz duhamornega frčanja do ključnih točk, med katerim komot preberete Snetijevo nerganje pri lestvini, in parminutnega nažiganja po sovražniku. Vmes sta še nalogi, kjer smo zarejeni na položaju vzvratnega strelca (bog pomagaj zanič) in v kopenskem mitralješkem gnezdu. Pri slednji se v vsej žalosti pokaže grafični srček, ki je sposoben prikazati soldata v nekaj poligonih! Kot kvader, to je. Še dobro, da je položaj v zraku bolj znosen.
Vse skupaj ni nič drugega kot slaba dveurna kampanja, v poskusu molže drobtinic navdušenja nad filmom zakovičena na osnovo uspešne Dawn of Aces 3. Še več, ob prijavi na založnikov plačljivi internetni večigralski servis, kar je za večigralstvo obveza, dobite slednjo igro zastonj! Po registraciji lahko mesec dni multiplayersko frčite, ne da bi odšteli cvenk, in se merite z igralci DoA3. To zna biti dobra zabava, če ste dovolj resni. Samo zaradi kampanje pa se Flyboys Squadron ne splača kupovati, čeprav stane le 30 zelencev.

39 — ***Hardcore licenčni pofl?! Tudi Aggressor je presunjen.***
iEntertainment



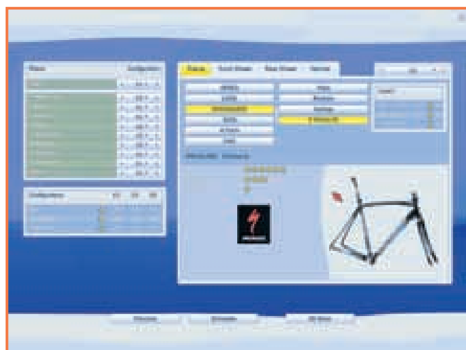
Tak pogled je primeren ravno za karambole in plošček z gobico za zretje naokoli je obvezen.



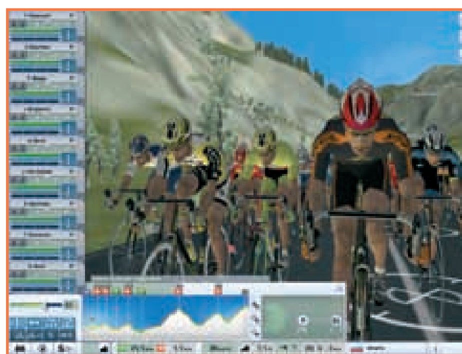
Zi žermanski nasprotniki sploh niso neumni in na višji težavnosti rešetajo in vijugajo, da je veselje. Škoda, da se avtorji niso bolj potrudili s sestavo nalog v kampanji.

Pro Cycling Manager Season 2007

Če ne živite v neelektrificirani vukojebini, ste gotovo ujeli novico, da je letošnja profesionalna kolesarska sezona, zlasti Tour de France, polna lukenj. Takih v žilah. Znano je, da so se tekmovalci na samem začetku leta 1903 dopingirali z alkoholom in etrom, vendar tokratni sezoni grozi, da bo zaradi poživil na koncu ostala brez tekmovalcev. A brez skrbi, ljubiteljem športa ostane peciklarska menedžerščina Pro Cycling Manager Season 2007, kjer je fiksanje odsotno. Realizem pa tak.



Že samo sestavljanje dvokolesne mednožne drezine je lahko izziv zase. Moč je izbirati med več sto raznoterimi sestavnimi deli.



Še vedno pogrešamo dirke po Sloveniji. Kako zanimivo gorsko, kot je tale na sliki, bi že lahko dodali. Ni ga čez glodanje kolen in glancanje testisov na Vršič.

Linija Cycling Managerjev je znova bogatejša za svež naslov, ki ne prinaša revolucije. Francoski Cyanide je sicer spet poskrbel za solidno izvedbo, a novosti je malo. Najmočnejša plat ostaja orjaški nabor biciklistov, dirk, delov za kolesa, strategij, taktik in trgovanja z mesom. Številke so res osupljive: 1500 kolesarjev, več kot dvajset ekip, 180 dirkalnih prizorišč in 520 različnih dirk, kar je okrog petnajst odstotkov več kot v prejšnji različici. Tudi igralni pristop ostaja enak. Tu so prosti način, kariera in nalinijstvo. V prvem načinu zgolj poljubno dirkamo s poljubnim moštvom na poljubni dirki oziroma etapi, medtem ko v drugem očetovsko skrbimo za ekipo džankijev, trgujemo z njimi, jim povijamo rane, vbijamo znanje v glavo, utrjujemo meča ... Med dirko moremo kolesarje neposredno nadzorovati, jim določati tempo, spreminjati taktiko, porivati nasprotnike in tako naprej.
Kar se frišnega tiče, so preoblikovali menedžerski vmesnik, ki res sede v oko bolje kot stari. Nekaj novosti je na pregovorno solidni umetni inteligenci, ki se zdaj obnaša bolj tržno in agresivno, tako da sestavljanje super moštva ni več tako enostavno. Možni so prestopi tudi znotraj sezone, ne več le na začetku in koncu. Sveže so vloge (roles), s katerimi preddoločamo obnašanje kolesarjev v dirki: vodja, napadalec, varovalec ... Grafiko so malenkost izboljšali in jo naredili bolj raznoliko, vendar je splošni videz žal še vedno iz prejšnjega milenija. Prazen in grd.
Pro CM 2007 bo zanesenjake potolažil in jim pomiril abstinenčno krizo, dočim bo novince po večini pustil hladne. Ostali imamo pa itak kaj pametnejšega za nabijat.

70 — ***Tudi letos se Yohan izdatno založi z injekcijami in flikami.***
1C

PEGGLE DELUXE

Po najboljšem razvijalcu me sprašujete? Iger ali igric? Če govorimo o igrah, je izbire dosti. Ako so na tapeti igrice, je pa izbira le ena: PopCap. Ta izdajatelj enostavnih, toda nečloveško nalezljivih špilčičev zaposluje skoraj sto ljudi in je z naslovi, kot so Bejeweled, Bookworm ter Zuma, zasvojil milijone. In mastno zaslužil, jasno.



● **Čeprav je brez poligonov in HDR-osvetljevanja, je Pegglova zunanjost nadvse simpatična.**

Peggle Deluxe je njihov najnovejši tlakovec na cesti do prevlade nad trgom priložnostnih (casual) iger, ki gre bolje od rok le še Nintendu. Risankasto barvita mešanica Bust-a-Mova, fliperja in Arkanoida hoče, da iz kanona na vrhu zaslona izstreliš kroglo, ki jo težnost vleče proti dnu, vmes pa trka ob raznofarbne zatiče, ki prinašajo točke ter sprožajo učinke. Hec je v tem, da z omejeno količino kuglic pošicaš vse rdeče kline. Po dnu ekrana levo in desno polzi luknja, ki omogoča zastonjsko vrnitev krogle na vrh, med efekte pa sodijo eksplozija, pričaranje rakovih klešč, ki rabijo kot fliperski odbijači, povečava luknje ... To je v bistvu to. Zdaj preostane le še, da z upoštevanjem plavajoče težnosti in posebnosti raznobarvnih zatičev (vijolični povečajo točke, zeleni dajo specialno sposobnost in tako dalje) opraviš kar dolgo kariero z različnimi liki ter ozadji in posamezne izzive. Ali se lotiš tekem proti računalniku na štirih zahtevnostnih nivojih oziroma živemu nasprotniku pred istim abakom.
Prav tu, kjer se s soigralcem – ali soigralko, kajti Peggle je kot nalašč za špilavsko nepodkovane punce – menjavata na stolu, saj vsak izstreli kroglico in nato odstopi mesto, pride najbolj do izraza tiha genialnost igrice. Uspeh je deloma odvisen od sreče in deloma od spretnosti in znanja, nikoli pa ne veš, kako važen je kateri del. Celo največji izvežbanec ne bo mogel predvideti vseh odbojev, a brez pazljivosti in vaje kljub temu ne bo šlo.
Poletni dnevi se bodo tako prevesili v jesenske, jesenski v zimske, ti pa se boš zelo verjetno še vedno vračal k Pegglu Deluxe in opazoval, kako padajoča kroglica sproža barvite pop(cap)adke. Nič čudnega, da gre izdajatelju tako dobro. ***Sneti***

PopCap **20 dolarjev**



● **Vseprisotni zajebantski humor, ponekod čisto nasproten karikirano-prikupni okolici, Dofusu daje nezgrešljiv samosvoj pečat. V tem špilu se dejansko splača brati opise predmetov.**

DOFUS

Malo je takih igričarskih fenomenov kot Dofus, naslov garažne francoske firmice Ankama Studios. Špilčič je doslej zasužnjil več kot tri milijone osebkov širom sveta, kar ga uvršča med najbolj priljubljene masovne spletščine. Kako za vraga, če je razvoj stal nekaj gajb piva, grafični pogon ostaja priklenjen na dve dimenziji in dogajanje teče kar skozi flashevski vmesnik?! Hja, kot smo ugotovili že ničkolikokrat, puvaška produkcija še ne naredi zabavne izkušnje. Dofusu uspe tam, kjer so pogrnili mnogi studijski naslovi: pri ustvarjanju odlične starošolske izkušnje, ki te nemilo priklene pred računalo.
Če ste kdaj nažigali Final Fantasy Tactics, La Pucelle ali katerikoli drugi konzolaški frp s taktičnim bojem, veste, kaj Dofus naredi tako zasvojljiv. Razvoj lika skozi premišljene strateške boje s po mreži razmetanimi sovragi je ena najbolj preizkušenih in dokazanih zasnov. Sparite ga z gromozanskim ozemljem, stotinami prikupnih pošastkov, skupinskim udejstvovanjem, gildovskimi boji ter medmestnimi spopadi igralca proti igralcu in dobili boste ključ do uspeha tega špila. Začetni vtis rahle amaterskosti je takisto brutalno varljiv. Čudovito izrisana ozadja in liki, presunljive bojne animacije, bogastvo vsebine ter povsem samosvoj občutek dajo hitro vedeti, da je igra nadvse zloščena. Po pravici povedano mi sploh ni jasno, kako je avtorjem vse skupaj upelo stlačiti v Flash. Mnogi boste takisto znali ceniti odpuljeni humor, ki preveva vsak košček igre, od netipičnih klas (magi kaste xelor, ki manipulirajo s časom, častijo veliko uro – preberite njihovo ime nazaj :)) prek hilarioznih kvestovskih besedil do naročniških paketov, med katerimi se eden imenuje mutafukaz.



● **Izometrična mreža, taktične razpostavitve in poteznost – stokrat videna klasika, ki pa presenetljivo še vedno zažiga. Posebej ko je ekipa sestavljena iz živih soigralcev.**

K nepričakovanemu uspehu je ogromno prispevala delna zastonjskost Dofusa. Igra ponuja tako imenovani večni preizkusni način: z *www.dofus.co.uk* snamete klient, nakar lahko pohajkujete naokoli, kolikor vam srce poželi. Neplačniki so omejeni drugače, saj nimajo dostopa do vsega ozemlja, ne morejo posedovati in razvijati ljubljenčkov, v kovaških veščinah so omejeni na stopnjo 30, načeloma dobivajo slabšo opremo in tako naprej. Če se odločite, da je Dofus vreden denarcev, stane odklenitev polne funkcionalnosti in par dodatnih bonbončkov skromnih 5 evrčkov mesečno. In špil si to zasluži, saj huronski zabavnosti skupinskega taktičnega boja ne gre oporekati. Pristop ne bo sedel vsakomur, koga bo zmotil tudi rahlo grinderski model napredovanja. Toda Dofus ponuja dovolj svežine napram WoWu in ostalim tipičnim masovščinam, da si zasluži plačniško podporo. Lahko pa ostanete na zastonjski strani in dalje izkoriščate Ankamino megaproduktivnost. Fantje v preizkus ponujajo docela bojno usmerjeni Dofus Are-

na (ki bi si zaslužil lasten opis), v razvoju je Dofusov kvazinadaljevalni odvrtek Wakfu, na mutafukaz.com vas čaka par strani interaktivnega stripa v Flashu ... Beretko dol! ***Luni***

Ankama Games zastonj ali 5 EUR mesečno

THE SIMS 2: BON VOYAGE

Bon Voyage prekinja tradicijo inovativnih razširitev, saj je ista pašta kot prvenčev Vacation. Ampak je že tako, da tudi makaroni pašejo. Vseeno pa bi od Maxisovcev pričakoval svežo začimbico ali dve.

Letalsko se odpravimo počitnikovat na tri destinacije: kot poprej v trope in na obgozdno kampiranje, a z Daljnim vzhodom namesto zasneženih smučišč. Kot pri Univerzi se oddih dogaja v ločenih soseskah, naphanih s hoteli, apartmaji, plažami in lokalnimi unikatnostmi. Pri Azijcih, ki so na žalost videti toliko azijski, kot je Sneti brhka havajka z bikinijem iz kokosa, in kjer špil meša kitajski tai či z japonskimi zadevami, se namakamo v vročih kopelih, od nindže se učimo teleportiranja, srebamo čaj ter žremo s paličicami. Peščene plaže po drugi strani prinesejo svoj nabor aktivnosti (sončenja, kopanje zakladov), tako kot se pri gozdarjih gremo igrice s hlodi in sekirami. Vse skupaj podžiga zaslon z dosežki, ki jih lahko v celoti zapolnimo samo z obilico raziskovalne žilice.

Razočarajo dnevni izleti – spust po reki, bambusov gozd, ogled morskega dna – saj se družba le odpelje z zaslona, ne da bi stvari prisostvovali. Še dobro, da niso pozabili malenkostnih izboljšav, ki kot vedno dvigujejo igralno izkušnjo. Zdaj se je moč ozaljšati z nakitom, iz zvočnikov se vijejo novi glasbeni žanri, lahko poziramo pred digitalcem in zopet je tu nova vrsta pošasti, tokrat bigfoot. Brez mame.

Bon Voyage ni dodatek leta, a vzdušje lepo izdelanih lokacij te ne pusti hladnega. Če se še nisi naveličal The Sims 2, boš tudi tokrat našel veselje. ***Retro***

Electronic Arts 25 EUR



● **Na otočku si lahko postavite vikendico ali kar vilo. Žal se v tople kraje ni moč stalno naseliti, niti ne odpreti hotela v navezi z Open for Biznis.**



● **Peking, Oriental Plaza. Če bi še kuhar vsaj približno vlekel na Kineza, bi se počutil kot doma.**

VIGIL: BLOOD BITTERNESS

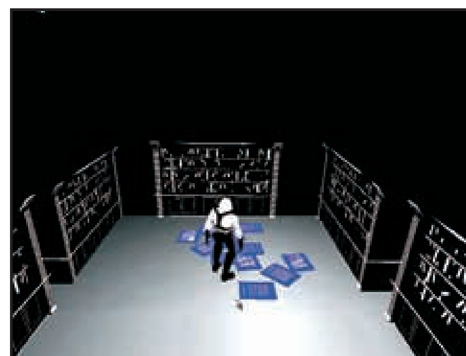
Imidž Sin Cityja je očitno zaklet, saj se bom tule usajala že nad drugim šodrom, željnim monokromatske slave. Prva nesreča je bila seveda Renesansa, nenavadni animiranec za odrasle, ki je popušil pri vsem razen videzu.

Pustolovski Vigil zaluta na podobnem križišču, čeprav je imel francoski Freegamer dokaj smelo vizijo. Pošlje te v sprevržen svet, kjer si kot Dehon, slaboritnež z darthvaderjevsko masko, zaprt v zlovešči palači. Zrak smradijo mrtveci, ki ti mažejo vest, in zalezuje te Zlo. Črno-belo ostrino prekinjajo le žive barve krvi in modrih pisem s spomini, v katerih najdeš nejasne namige. Z levim klikom svečenika premikaš po treh ČB-dimenzijah, medtem ko z desnim odpiraš vrata, žreš umrle (ne sprašuj) in podobno. Ko opraviš zahtevano, recimo moliš na pravem kraju ali stopiš v vse krvave luže, napreduješ v naslednjega od štirih aktov.

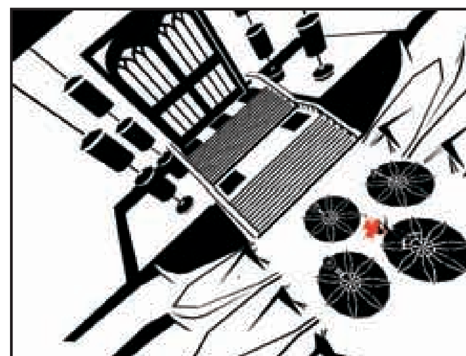
Vse bi bilo v redu, če ne bi bila shizofrenost ugank pritirana do te mere, da je igranje brez podrobnega pomagalnika navaden mazohizem. Za skozihod so poskrbeli kar avtorji sami, kar štejem za znak zavedanja, da so šli predaleč. Značilna muha igre je recimo obsedenost z zapiranjem vrat, sicer ne moreš odpreti duri kje na drugem koncu graščine. Ker Dehon pri teku sledi črti med točkama ne glede na vmesne zidove, plamene ali brezna, je natančno usmerjanje, sploh v časovno omejenih sekvencah, muka od muke. Brez pomoči se ni moč izogniti rednemu umiranju in začenjanju s štarta poglavja. Tesnobno vzdušje je zaradi tega še gostejše, a za kakšno ceno?

Tehnično se špil obnaša do kraja nepredvidljivo in nestabilno, tako da sem ga do zadovoljive igralnosti pripravila šele na tretjem računalniku. Kljub vsemu za ta okrutni košček kode na uradni strani računajo 20 EUR, ameriška *garagegames.com* in Steam pa ga ponujata za pol manj. A ni dvakrat reči, da si uravnovešeni ljudje tovrstnega trpljenja ne želijo niti zastonj. ***Navi***

Freegamer / Meridian4 10 $



● **Štorijalna nit je daleč od zaključene in sledila bodo nadaljevanja. A Zlo jim pomagaj, če bodo tako nemogoča kot tale uvod ...**



● **Če še tako paziš na simbole, zvoke, zapise in ostale dvoumnosti, si v Grenkobi izgubljen. Ob ponavljanju gredo v črni nič ure in ure.**



DISKO ELCEDEJI

V trgovinah so se začeli pojavili primerki ploščatežev nove generacije, ki za ozadno osvetlitev uporabljajo diode LED. Luni pobaše samsunga.

Proizvajalci nas nenehno bombardirajo z obljubami o novih zaslonskih tehnologijah. Saj veste: organski ploščateži z nadživimi barvami, tride prikazovalniki, LCDji z resničnimi 180-stopinjskimi vidnimi koti in podobne mitske priprave, ki se nato nikoli ne udejanijo. Edina pogruntavščina, ki se je iz laboratorijev v doglednem času uspela prebiti v roke uporabnikov, je ozadna osvetlitev z LED-diodami.

Tehnologija pravzaprav ni nič novega. O njej smo prvič slišali dolgo tega in se je medtem znašla v nekaterih ploskih televizorjih ter zaslončkih ročnih priprav. Že nekaj časa obstajajo celo z njo naphani monitorji – Eizo je svoj vrhunski prototip kazal pred par leti, medtem ko NEC prodaja multisync LCD2180WG-LED nekje od dvatisočpetega. A za povprečni živelj LED-kristalčniki ne obstajajo. Oba prikazovalnika sta namreč cenjena na več kot pet in pol tisoč bruseljčanov ter namenjena najhujšim med najhujšimi profesionalnimi oblikovalci. Živobarvne diodice so se šele nedavno začele prebijati v naprave za širšo populacijo. Sony ter ASUS sta jih poskusno natlačila v določene izmed svojih prenosnikov in pojavil se je Samsungov 20-inčni XL20 za še vedno visokih, a površju Zemlje neprimerljivo bližjih 1800 evrov. Svoje primerke je nadalje napovedal cel bataljon proizvajalcev, vključno z Applom, ki je na eni od novinarskih konference najavil prehod celotne linije izdelkov na ledice.

Hudomušne lučkice

Elcedeji za vir svetlobe v veliki večini primerov uporabljajo hladne katode oziroma CCFL (Cold Cathode Fluorescent Lamp). Te so daleč od idealne rešitve in so bile sprva mišljene kot začasna razvojna stopnja, vendar so se nato vsled cenenosti ter preprostosti vdelave obdržale. Pesti jih kup težav, med katerimi najbolj izstopajo pešanje svetilnosti s staranjem, neenakomernost oddane svetlobe in energijska požrešnost. LED-tehnologija po drugi strani bazira na skupkih treh barvnih diod – zelene, rdeče in modre – katerih mešanje proizvede čisto belo barvo. Za panelom tiči kup takih kompletkov, v primeru samsunga denimo 48. Iz te goste mrežne razpostavitve izhaja prva velika prednost v primerjavi z navadnimi elcedeji. Svetila so pri slednjih podobna svetlečim špagetom in so za panelom napeljana v obliki dvojnega S. Kljub vmesni difuzorski oziroma svetlobo-razpršilni plasti so področja prikazovalnika neposredno nad lučjo vedno svetlejša od okolišnjih, kar se zlasti opazi pri prikazu temne slike, recimo filma s črnimi trakovi. LED-zasloni takšnih težav nimajo, saj je homogenost osvetlitve zaradi enakomerne razpostavitve diod neprimerno večja.

Ledice so prav tako zmožne proizvesti veliko čistejšo belo barvo, kar ima vrsto blagodejnosti. Povečana je tako vernost odtenkov kot njih številčnost – XL20 navedoma prikaže 114 odstotkov gamuta (gamut je barvni razpon) po standardu NTSC, medtem ko navadni LCDji zmorejo od 75 do 82 %. Domači uporabniki boste to opazili kot vsesplošno barvitost prikaza in živost odtenkov. Profesionalci bodo po drugi strani cenili manjša odstopanja med zaslonsko sliko in rezultati tiskanja, kakopak ob ustrezni kalibraciji vseh naprav.

Naslednja prednost diod je neodvisno spreminjanje moči posameznih lučk oziroma celo njih popolno ugašanje. To omogoča lažje in natančnejše uravnavanje toplote barv, saj korekcij ne opravlja matrika sama, kot je to v navadi pri klasičnih ploščatežih. Zadeva se takisto odraža v globljih črninah, čistejših belinah in višji stopnji podrobnosti pri slikah z močnimi kontrasti (lep primer so fotke s snegom prekritih gora). Ledniki so zaradi lokalnih prilagoditev v teh pogledih svetlobna leta naprej – za poskus na navadni LCD naložite sliko s črno-belo šahovnico in opazujte sivi sij na robu črnih polj. Pri LED-LCDjih ga ni!

Konec? Kje pa, lučkice prinašajo še malho ostalih dobrot. So recimo neprimerno trajnejše od špagetastih svetilnikov, instantno pripravljene na stoodstotno svetilnost in energijsko bolj varčne.

Mama, kupi!

Sliši se dobro in tako je tudi v praksi. Preizkušeni XL-20 po sposobnosti prikaza barv med navadnimi elcedeji enostavno nima konkurence. Prekosita ga šele tehnološko enako obdarjena NEC in eizo, ki pa sta neprimerno dražja. Samsung ga je naphal z najbolj dovršenimi komponentami, med katerimi je, zanimivo, AU-Optronicsov dvajsetpalčni panel A-MVA z ločljivostjo 1600 x 1200. Da velikan v monitor ni nabil ene od svojih matrik, zgolj dokazuje, da so ciljali na sam vrh. Kontrastno razmerje 700 : 1 in 8-milisekundni odzivni čas se morda ne slišita vrhunsko, toda XL20 ne potrebuje specifikacijskega pretiravanja. Treba ga je le vklopiti in ugledati sliko.

Možnosti za nastavljanje je obilo. Samsung je vdelal prednastavitvi za gamuta sRGB in adobe RGB, namenjena oblikovalcem, ki delajo z dotičnima profiloma. Za ostale so na voljo poljubni načini, s katerimi je moč upravljati skozi zaslonski meni ali poseben programček, ki izkorišča priloženi barvni kalibrator huey. Dotični ne spada med zmogljivejše, saj recimo ne omogoča prilagajanja krivulj svetlosti posameznih barv (game), vendar je za osnovne nastavitve več kot dovolj. Nasploh je XL20 moč nastaviti tako, da prikazuje kar se da verne odtenke, ali živost barv dvigniti na raven, ko filmi in igre kar skačejo z zaslona.

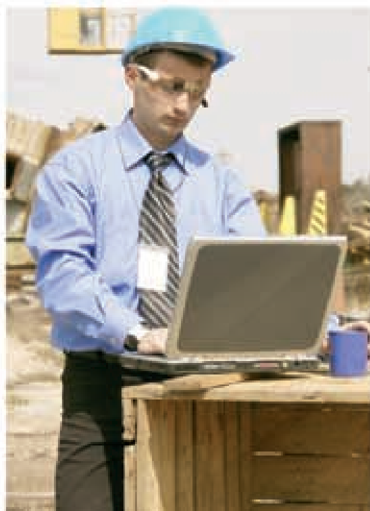
Vsesplošnega nakupnega priporočila sicer ne morem podati, predvsem na račun še vedno visoke cene. Je pa črni lepotec dober pokazatelj, česa se imamo veseliti, ko se bodo ledice enkrat do konca leta preselile v splošni rulji namenjene izdelke.





● Samsungu priloženi kalibrator je cenene narave in profijem ne bo kaj dosti pomagal. Domači uporabniki pa tako ali tako bolj kot verne odtenke cenimo živost in barvitost.

Svoboda gibanja





Ko smo zadnjič obširneje pisali o prenosnih abakih, so se ti šele borili za svoj prostor pod soncem. A pubertete je že zdavnaj konec in malčki so trdno zasidrani kot nepogrešljiv del računalniške industrije. Luni pogleda, v kaj so se razcveteli in kako se primerjajo s svojimi večnimi tekmeci, namizniki.

V velikem članku o notesnikih izpred debelih dveh let in pol (Joker 139, strankin id 1359) sem zapisal, da se začenja zlata doba prenosnih računal. Napoved se ne bi mogla bolj uresničiti, kajti mobilne žverce so se od takrat namnožile čez vse meje. Če so laptopi njega dni šteli za malodane luksuzno domeno poslovnežev in puvačev, danes veljajo za samoumevne spremljevalce tehnološko ozaveščenih osebkov. Kako priljubljeni so, morda najbolje kažejo poslovni rezultati njihovih proizvajalcev. Medtem ko se industrija kot celota še vedno ubada z vzponi in padci, zlasti na področju namiznih pecejev, notebooki že desetletje beležijo strmo rast prodaje. V prvih mesecih tega leta so jih do kupcev spravili za skorajda četrtino več kot lani, ta odstotek pa je še nemalo višji v razvijajočih se državah, recimo Kitajski. Posledice zdrave rasti so večkratno blagodejne: povečala se je raznolikost modelov, cene padajo, razvoj namenske strojne ter programske opreme je hitrejši, proizvodnja dodatkov in pripomočkov je ponorela ... Vse to pomeni, da so notesniki postali privlačni tudi za ljudi, ki jih do pred kratkim niso nujno potrebovali.

Druga ugotovitev iz omenjenega članka je bila, da pred odštetjem denarcev za laptop dobro premislite, ali ga boste zares izkoristili. Sicer to še vedno drži, a seksi cene so zrahljale kriterije za nakup. Glavni odjemalci še naprej ostajajo poslovneži, študentarija in ostali uporabniki, ki se veliko gibljejo ter ne morejo brez stalne prisotnosti računalnika. Že res, da je možna rešitev takih zagat raba dveh pecejev in prenosnih trdih diskov oziroma USB-ključev, vendar to meji na mazohizem. Prenosniki so hkrati upravičeno priljubljeni pri osebkih, ki se ne ponašajo z ogromnimi stanovanji. Bivalni prostor postaja vse dragocenejša dobrina in zapis par kvadratnih metrov hobotničastemu namizniku je luksuz, ki si ga številni ne morejo privoščiti. To posebej drži v primeru potrebe po sekundarnem računalu ali ko se tvoj delovni kabinet čez noč spremeni v otroško sobo. Takrat laptopova zmožnost preobrazitve vsakega sedišča v začasno delovno okolje postane neprecenljiva.

A zakaj bi se omejevali na 'resne' razloge? Mar ni kul jutranja kavica v brezžično pokriti kavarni in brskanje po novičarskih straneh ter forumih? Ali pa občasno lenarjenje na kavču z dobro e-knjigo v rokah in posteljno buljenje nadaljevank s prenosnikom na vampu? Pa to, da lahko čvek ali cybersex odneseš tudi na sekret ... Da, razlogov za doboditev laptopa je bil vedno zvrhan kup, le da so se iz kategorije postavljaškega luksuza mnogi premaknili v logične vsakodnevnosti.



● **Prisotnost računala kjerkoli se nahajaš je za modernega posameznika neprecenljiva, zato prenosniki vztrajno pridobivajo na priljubljenosti. Nekateri celo napovedujejo, da čez par let namiznikov sploh ne bo več, vendar so takšne trditve neumne. Sobivanje je precej bolj verjetno.**

Vprašanje za milijon evrov

To kakopak ne pomeni, da morate zdaj odvihrati v najbližji nakupovalni center in si prilastiti prvo notesniku podobno stvar. Nakup mobilne žverce je mnogo bolj občutljivo dejanje od namizniškega šopinga, predvsem zato, ker so možnosti za nadgradnjo zelo omejene. V navaden pece lahko kadarkoli zadegaš boljši procesor ali hitrejšo grafo, dočim mora prenosni bratec že na začetku izpolnjevati vse zahteve. Pozneje je moč dokupiti le pomnilnik in disk, saj enostavno zamenjavo proca in grafe omogočajo le redki vrhunski igričarski notebooki. Škoda, da sta Nvidia in ATI z modularnimi prenosniškimi grafičnimi rešitvami vlekla vsak v svojo smer, sicer bi bilo stanje nemara drugačno. Kakorkoli, notesniki so razdeljeni v dokaj specializirane podskupine, ki se trudijo zadovoljiti natanko določene potrebe. Od izbire prave vrste je v veliki meri odvisna poslejšnja uživantskost rabe.



● **Prenosnike kupujte na podlagi treh pomembnih vidikov: velikosti + teže, železninske mišičavosti in dodatne opreme. Slednja je še kako pomembna, saj za razliko od namiznikov ploščatežev ni moč dopolnjevati v nedogled.**

Najbolj razširjeni in najcenejši (od 600 evrov navzgor) so temeljni modeli, obubožani bratranci poslovnih primerkov. Zaradi cene se jih proda daleč največ, a je hkrati res, da začno zahtevnejšim uporabnikom kmalu povzročati glavobole. Proizvajalci jih namreč filajo z najcenejšimi sestavnimi deli: zanič tipkovnicami, gumijastimi sledilnimi ploščicami, podhranjenimi srčikami, mizernimi zasloni, integriranimi grafičnimi vmesniki ... Za splošno pisarniško rabo, pohajkovanje po internetu in osnovno večpredstavnino so dovolj, a kakor hitro želiš pognati kako zahtevnejšo aplikacijo ali bognedaj igro, pogrnejo na vsej črti. Včasih ne vsebujejo niti brezžične mreže, načeloma lahko pozabite na modrozobe vmesnike, vdelane kamere in ostale kulske dodatke. Šibka točka je tudi baterija, čeravno je res, da zaradi strojne podhranjenosti v avtonomiji zdržijo spodobno dolgo. Če kupujete drugotno računalo za mamo ali srednješolsko sestro, so taki modeli pripravni. Zahtevnejši pa se jim ognite v širokem loku.



● **Macbook privlači tako s prisrčnostjo kot s priročnim jabolčniškim softverom. Na zaslonu je čvekalnik ichat, ki za razliko od Messengerja nudi videokonference.**

Druga v trgovinah najbolje zastopana skupina so poslovne izvedenke. Glede na to, da so se iz njih razvili vsi ostali prenosniki, to ne preseneča, vendar je zaradi številčnosti in raznolikosti dokaj težko določiti njihove glavne značilnosti. Na voljo je široka paleta modelov, od ultra lahkih variant in tabličnih gizmov do ogromnih krav, ki niso namenjene pogostemu zapuščanju delovne mize. Poslovnike tako najbolj osmislijo zmogljivost, robustnost in dodatne varnostne tehnologije. Ker so namenjeni napredni večopravilnosti, se navadno ponašajo s spodobnimi procesorji in zajetnimi količinami pomnilnika, na spisku obveznih sestavnih delov so kakovostni zasloni, njihovi diski so pogosto opremljeni s protitresljajnimi mehanizmi. Kraja poslovnih prenosnikov z občutljivimi informacijami je zadnja leta pereč problem, zato so opremljeni s čitalniki prstnih odtisov in moduli TPM (Trusted Platform Module). Slednji med drugim omogočajo strojno zaklepanje računalnika in šifriranje trdih diskov, recimo z Vistinim sistemom Bitlocker Driver Encryption. Kljub vsesplošni mišičavosti pa poslovni modeli vobče niso najbolj primerni za zabavljaško rabo, predvsem zaradi grafične podhranjenosti.

Če ima laptop rabiti poganjanju špilov, pridejo v poštev tri malenkostno razlikujoče se družine. Najbolj očitna izbira so namenske igrarske pošasti, ki so v tujini dobro zastopane. Ponujajo jih tako veliki proizvajalci kot specializirana podjetja tipa Alienware, Voodoo PC in Falcon Northwest. Kot bi si lahko mislili, po takih sistemih mezi strojna smetana: trigigaherčni procesorji, po 2 GB pomnilnika, trdi diski s 7200 obrati na minuto, grafični združki SLI in ogromni širokokotni zasloni. Namembnost izdajajo še obvezne kričeče barve oziroma poslikave z igrarskimi motivi. Najšibkejša stran je, razumljivo, cena. Že najbolj oskubljeni primerki koštajo blizu 2000 evrov, polno konfigurirane variante znajo preseči vrtoglavih pet bruseljskih tisočakov. Ker so taki izdatki sanje za proračun povprečnega Slovenca, jih pri nas praktično ni dobiti. Dell ali HP vam bosta kakega uvozila na zahtevo, dočim je najbližja Alienwarova izpostava v Avstriji. Upoštevajte, da beštije zaradi teže in energijske požrešnosti niso namenjene prenašanju oziroma delu v naravi. Takisto pozabite na tihost.

Ako ekstravagantna podoba in puvaška opremljenost nista pogoj, pridejo v poštev tako imenovani 'desktop replacement laptopi' za okoli evrskega tisočaka in pol. Kot izda ime, so namenjeni popolni zamenjavi namiznih računal. Po opremljenosti se sicer ne morejo primerjati z zgoraj omenjenimi izvedenkami, vendar še zdaleč niso švohotni in, kar je za nas najpomembnejše, vsebujejo grafe z 256 MB ter več ločenega pomnilnika. Ostale značilnosti so podobne kot pri igričarskih modelih, vključno z velikostjo in težo. Občasno seljenje med sobami ali troganje na LAN-partije pride v poštev, a ne mislite, da jih boste trogali pod pazduho ali z njimi na kolenih udobno pisunili. Še eno važno opozorilo: do nedavnega so zaradi potrebe po hitrosti vanje tlačili navadne namizne procesorje, ki so neprimerno bolj vroči in požrešni od mobilniških. Danes, ko se prenosniški core 2 duo in turioni X2 spodobno kosajo z navadnimi proci, je to nesmisel, vendar se na trgu še vedno najdejo v tem pogledu zastareli primerki. Ognite se jim.

Zadnja za igričarje sprejemljiva podskupina so multimedijski notesniki. Njihova primarna skrb je gladko sukanje devedejev in ostalih zabavnih vsebin, zato jih prepoznate po vdelanih zvočnikih in ločenih večpredstavnostnih knofih. Nekateri zmorejo predvajati celo brez nalaganja operacijskega sistema, saj imajo ustrezen softver kar v biosu in je neposredno vezan na dodatno gumbovje. Za špilavce so zanimivi zato, ker praviloma vsebujejo spodobne ločene grafične kartice, prostorne in hitre trde diske ter velike zaslone. Povrhu niso nujno brezupno okorni, tako da predstavljajo sprejemljiv kompromis. V trgovinah boste zanje odšteli od jurja evrov navzgor.

No, te podskupine predstavljajo samo vrh ledene gore, ki se ji reče raznolikost prenosnikov. Bežen spre-



● **Študentarija se najpogosteje odloča za nekoliko manj zmogljive, a lažje in tanjše notesnike. Applovi macbooki so v tem pogledu idealni, vendar stanejo preveč.**

hod po računalniških trgovinah razkrije nešteto namenskih modelov, recimo delovne postaje s profesionalnimi grafičnimi pospeševalniki (ATIjevi fireGLji in Nvidijini quadri), ultra prenosne primerke s težo okoli kilograma, v odporne materiale oblečene izvedenke za delo na terenu in tako naprej. A to so že ozko specializirane naprave, ki niso namenjene masovni rabi. Poanta je v tem, da pred nakupom prenosnika dobro premislite, kaj boste z njim počeli in kaj vse bo moral poganjati. Kot redni bralci železninskega dela Jokerja najbrž veste, katere komponente so za to potrebne, tako da najprvo spišite okviren seznam in se šele nato odpravite v štacuno.

Santa rosa, griffin, puma in ostala druščina

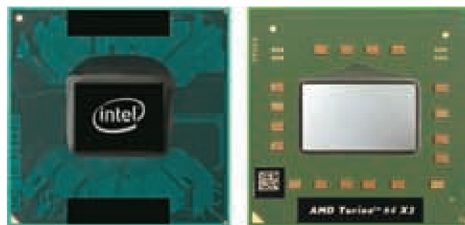
Povejmo kaj o silicijskih poticah, ki sestavljajo sodobne notesnike. Trg, tako kot v namiznem segmentu, docela obvladujeta Intel in AMD. Prvi bolj kot drugi, saj se črno-zeleni lovijo vse od prve centrinovske platforme spred štirih let. AMD sicer ponuja lastno navezo procesorjev turion 64 in turion 64 X2 ter veznega čipovja M690, ampak se ta po priljubljenosti ne more kosati z Intelovo rešitvijo. Kar ne pomeni, da takšnih modelov ne boste srečali – okoli turionov zgrajene notebooke ponujajo vsi večji proizvajalci, od nedavnega celo Toshiba, ki je bila dolga leta zapisana izključno Intelu. Našli jih boste v vseh segmentih, od najcenejših do igričarskih postaj. No, najpogosteje so s turioni opremljeni cenovno zmernejši modeli, do 1500 evrov, saj jih core 2 dui opazno prekašajo.

Toda brez skrbi, AMD ima v rokavu asa: griffina in pumo. Gre za naslednjegeneracijska prenosniška izdelka, ki imata prispeti enkrat do začetka 2008 in bosta po napovedih dala vetra Intelovi gardi. Griffin je naslednik turionov, ki bo največ prinesel na področju varčevanja z energijo. Proc bo zmožen povsem neodvisno uravnavati frekvenco in napajalno napetost obeh jeder ter ju dinamično prilagajati obremenitvam.



● Modri laser je bil, zanimivo, najprej na voljo v notebookih. Toshiba ima modele s HD DVDjem, Sony pa pa ima v družini vaio enega ali dva s pogonom blu-ray. Preostanek proizvajalcev veselo vdeluje klasične DVD-RWje.

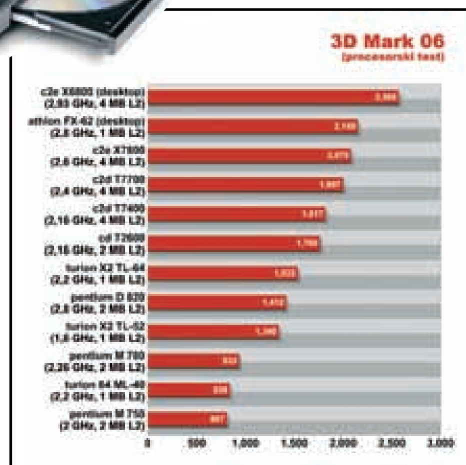
Vseboval bo nadgrajeni pomnilniški krmilnik, ki bo s pametnim grupiranjem bralno-pisalnih ukazov bolje izkoriščal prepustnost in zniževal zakasnitve. Del paketa je tudi izboljšano vodilo hypertransport 3, izrecno prilagojeno mobilni rabi. Pipica bo podobno kot procesor zmožna sproti prilagajati prepustnost in se celo ugašati, kar bo blagodejno vplivalo na trajanje baterije. Nasploh AMD ne skopari s pohvalami na račun griffinove varčnosti. Proci naj bi porabili največ 35 vatov, kar bo z njimi opremljenim prenosnikom navedoma dalo življenjsko dobo več kot petih ur. O zmogljivosti ne povejo prav veliko, kar glede na dejstvo, da je računska sredica skorajda popolna kopija turionove, niti ni presenetljivo. Vprašanje je, kako se bodo grifini kosali s takrat že razširjenimi Intelovimi mobilneži z jedrom penryn. Bo AMD, podobno kot v časih K6, zreduciran na nizkocenovne in najbolj prenosne laptope?



● Navezi AMD – ATI ne gre preveč dobro niti v prenosniškem segmentu. Trg ta čas docela obvladujeta Intel in Nvidia.

Drugi del prihodnje AMDjeve platforme je puma oziroma vezno čipovje RS780. To bo prav tako prineslo nekaj zanimivih bonbončkov, recimo vdelano DX10-grafo na osnovi jedra R600. O njej ni znanega skorajda nič, le to, da bo vsebovala odkodirnik videa UVD in da bo podpirala HDCP čez HDMI ali DVI. Zmogljivejši prenosniki bodo še vedno opremljeni s samostojnimi grafičnimi vezji, tehnologija Powerxpress pa bo omogočala instantno preklapljanje med integriranim ter zunanjim vmesnikom glede na potrebe in stanje baterije. RS780 bo prinesel še ustreznik Intelovemu Hyper Memoryju, imenovan Hyperflash. Omeniti velja, da AMDjev komplet za razliko od Intelovega ne vsebuje standardiziranega brezžičnega vmesnika. Razvoj dotičnega črno-zeleni prepuščajo zunanjim partnerjem, toda glede na čas izida je jasno, da bodo vsi prenosniki opremljeni s karticami 802.11n.

Intel je po drugi strani ravnokar zaključil s splovitvijo pete generacije naduspešnega centrina. Platforma, nekdaj znana kot santa clara, je prinesla osvežene procesorje core 2 duo, novo (no, v svetu namiznikov že staro :)) vezno čipovje 965 in wifi-mrežo 802.11n. Prvi se od dosedanjih žrebičkov ne razlikujejo pretirano. Še vedno gre za dvojedrne čipe s po 2 ali 4 MB drugonivojskega pomnilnika, le da so zunanjo frekvenco dvignili na 800 MHz. Ta čas najbolj poskočni model T7700 deluje pri 2,4 GHz in pokuri 35 vatov, kar je povsem dovolj za suvereno zmogljivostno dominacijo. Za najbolj zahtevne je na voljo še ekstremna različica z odklenjenimi množilniki. Čipset je naprodaj v dveh inačicah, PM965 in GM965, ki se razlikujeta po integrirani grafi GMA X3100. Od slednje smo pričakovali veliko, saj je izdelana na arhitekturi združenih senčilnikov in podpira knjižnico DirectX 10. Od visokoletečih obljub o zmogljivosti je nato ostalo bore malo: X3100 je, tako kot vse Intelove vdelane grafe, neprimerna za kakršnokoli igričarsko rabo. Ostanek funkcij je znan iz namizniških inačic čipovja, izpostaviti velja le varčevalno funkcijo Enhanced Deeper Sleep, ki v hibernaciji omogoča dodatno varčevanje z energijo.



● Prenosniški procesorji in grafe zaostajajo za namiznimi inačicami. Na tem področju še največ postori Intel, kajti mobilni c2d so odlični.

Najbrž najbolj pričakovan del santa rose je vmesnik wifi, ki je napovedal standardizacijo 802.11n in romanje iz sive dežele MIMO ter pre-n brezžičnih izdelkov (ti nikoli niso delovali, kot bi morali). Rešitev je upravičila pričakovanja, samo da malce prepozno. V dobrem letu čakanja na santa roso so z njo osvežili obstoječe centrine, zato dandanes ni nič več posebnega. N-standard se drugače obnese zelo dobro, tako s stališča dosega kot hitrosti prenosov. Odpravlja večji del težav z združljivostjo (roko na srce, še vedno so dokaj hroščati celo prastari izdelki 802.11g, tako da ne pričakujte totalnega ujemanja), zato je edini pomislek ob nadgradnji celotne wifi mreže cena. Ustrezni usmerjevalniki in mrežne kartice so nekako trikrat dražji od bratcev 802.11g. Če ne trpite za kronično željo po hitrosti, počakajte na obvezen padec cen.

Zadnja močno hvaljena novost santa clare je tehnologija Robson, ki se je vmes preimenovala v Hyper Memory. Gre za gigabajt pomnilnika flash, namenjen izkoriščanju Vistinih funkcij Readyboost, Readydrive in Superfetch. Z njim naj bi prenosniki delovali poskočneje, se hitreje prebujali iz hibernacije ter obenem porabili manj energije. In potem svizec ... Po mojih testih sistem ob vklopljenem Hyper Memoryju deluje celo nekoliko počasneje, dočim se trajanje baterije zdaljša le v redkih primerih. Da ne gre za čuden splet okoliščin, so potrdili Intelovci, ki sem jih pobaral za nasvet. Pravijo, da bo do izkoristitve celotnega potenciala treba počakati na popravke za Visto in boljšo strojno implementacijo tehnologije. Kako neuporaben je zaenkrat Hyper Memory, ponazarja dejstvo, da so ga mnogi partnerji s Sonyjem na čelu namerno izključili iz svojih izdelkov.

Slikice vesele

Kaj pa grafično področje? Prenosniki se tod še vedno ne morejo primerjati z namiznimi mlinčki. Mobilne grafe zaradi prostorskih in energijskih omejitev tečejo pri nižjih frekvencah, posedujejo manjše količine pomnilnika in so nasploh manj kompleksne od pecejaških sester. Zato od njih ne gre pričakovati svilnato gladkega poganjanja zadnjih uspešnic v norih ločljivostih z vsemi vklopljenimi dobrotami.

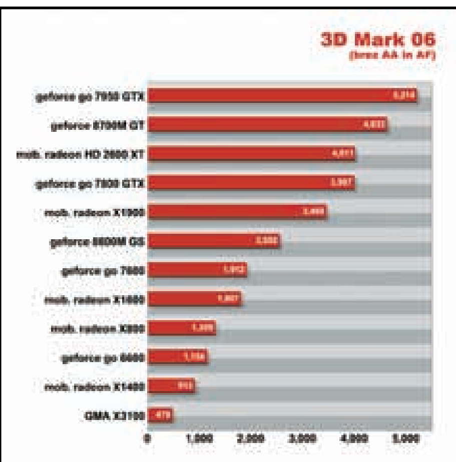
Trg ločenih mobilniških pospeševalnikov še vedno obvladujeta ATI in Nvidia, le da se je razmerje moči od zadnjega članka obrnilo. V vodilnem položaju so zeleni, ki so tržni delež v primerjavi z lanskim letom povečali za neverjetnih 82,9 %. Ponujajo rešitve za vse tržne segmente, od geforcev go serij 6 in 7 do zadnjih, z DX10 združljivih kartic 8M. Za najbolj zmogljivo mobilniško grafo še vedno velja geforce go 7950 GTX s 512 megabajti pomnilnika na 256-bitnem vodilu, za uspešnega se je izkazal tudi 8700M GT z 32 univerzalnimi senčilniki, 128-bitno pipo in taktom 625 MHz. Če se spravljate k nakupu špilavskega pre-

Ena od domen, kjer bodo laptopi še nekaj časa podrejeni večjim računalom, je igričarstvo. Nažiganju sodobnih uspešnic prirejeni modeli sicer obstajajo, a so dragi in v Sloveniji bolj kot ne nedosegljivi. Strojčki za tisoč evrov so žal primerni le za gledanje diapozitivov in poganjanje starejših naslovov. Zato si bodisi privoščite grafično spodobno nabildan namiznik, bodisi se modernejšim špilavskim užitkom odpovejte.



nosnika, boste potrebovali vsaj geforce go 7800, zelo dobro razmerje med ceno in zmogljivostjo ponuja 7900 GS. Kot zanimivost naj omenim, da parjenje v združke SLI na prenosniškem trgu ni tabu. Nvidia je ustrezno opremila vse sodobnejše primerke vmesnikov, kar izdelovalci gejmerskih laptopov pridoma izkoriščajo.

Pogosto boste srečali tudi modele z ATIjevimi grafami. Nič čudnega, kajti rdečkarji ponujajo več kot petindvajset mobilniških rešitev. Najbolj so ponosni na zadnjo serijo 2000, ki pa je zaenkrat redka in sodeč po rezultatih nič kaj usta vlažeča. Tako kot namizne izvedenke se najbolje odreže pri večpredstavnini, saj vsebuje zmogljiv odkodirnik videa UVD s sposobnostjo strojnega razvozlavanja formatov H.264 in VC-1,



Natančna primerjava med mobilniškimi proci in grafičnimi je vsled raznolikosti konfiguracij nemogoča. Pričujoča grafa vzemite kot grobo vodilo.

ki jih nucajo visokodefinicijske okrogline. V igrah je situacija nekoliko manj rožnata in za spodobno doglgoživost boste morali poseči po najboljšem modelu, radeonu HD 2600 XT. A mnogo verjetneje je, da vam bo prodajalec ponudil mobility radeon X1400 ali X1600, od katerih ne pričakujte preveč. Za udobno nažiganje boste potrebovali vsaj X1800 ali, še bolje, X1900, ki se dobro kosata z geforci 7900.

Od ostalih sestavnih delov velja največ pozornosti posvetiti zaslonu. 15-inčniki so, razen v ultra lahkih modelih, standardni minimum, zmogljivejši primerki pa ponujajo 17-, 19- in celo 20-palčne gledalnike. Tako kot pri namiznih pecejih so modna muha širokokotni prikazovalniki, ki jih tlačijo povsod, celo v pisarniške notesnike. Posebnost prenosniških zaslonov so malce nenavadne ločljivosti – 14,1-inčniki prikazujejo 1280 x 800, 15,4-palčniki 1920 x 1200 in tako dalje. Za primerjavo, standardna resolucija 22-inčnih namiznih elcedejev je 1680 x 1050 pik. Najbrž ni treba izpostavljati, da čitanje drobčkanega teksta in klikanje za mezinčev nohtek velikih ikonic ni najbolj prijetno opravilo. Po drugi strani mobilniškim kristalčnikom vsaj ne gre očitati kakovosti in naprednosti. V najcenejših modelih boste resda srečali barvno sprane in počasne matrike TN, ampak tradicionalno so ravno notesniki poligon za preizkušanje novih tehnologij. Sonyjev nadvse seksapilni vaio VGN-SZ5XN se recimo ponaša z elcedejem, ki za osvetlitev uporablja diode LED, kar botruje nečloveško živim odtenkom. Čista poezija.

Druge komponente so večidel standardne. Rak rana prenosnikov ostajajo trdi diski, ki so ponavadi omejeni na 4200 ali 5400 obratov na minuto. Bolj naspidirane pogone boste srečali le v namizniških notebookih, saj je vsled segrevanja, porabe in hrupa vdelava težavna. A kakorkoli obrneš, tako počasni diski močno omejujejo poskočnost sistema. Zlasti kritična je raba Viste, ki v ozadju ves čas indeksira datoteke, kar se na notebookih kmalu sprevrže v neskončno brnenje diska. Indeksiranje je zato najbolje izklopiti in se sprijazniti s počasnejšim iskanjem. Kako to storiti? Odprite My Computer, desnokliknite trdi disk in pojdite v Properties. V zavihku General odoznačite 'Index this drive for faster searching', potrdite kup opozoril in količina mletja bi se morala opazno zmanjšati. Če po drugi strani posedujete zmogljiv prenosnik s 7200-obratnim trdim diskom in 2 GB rama ali več, se temu postopku ognite. Možna rešitev so pogoni na osnovi flasha oziroma SSDji (Solid State Drive), vendar so ti še izjemno redki in dragi. Tlačijo jih le v najdražje sisteme in ultra prenosnike, kjer pridejo prav zaradi lahkosti in varčnosti. V splošni rabi jih najverjetneje ne bomo videli še vsaj dve leti.

Kar se tiče ploščkosukov, so standard postali DVD-pekači. Pekači zgolj CDjev so le še v najbolj oskubljenih modelih. Nadvse pogost dodatek so univerzalni bralniki pomnilniških kartic, ki pridejo prav vsakomur z digitalnim fotoaparatom, naprednejšim mobilnikom in PSPjem (torej približno vsem :)). Pazite le pri Sonyjevih prenosnikih, ki včasih ponujajo samo čitalnik za lastni standard memory stick.

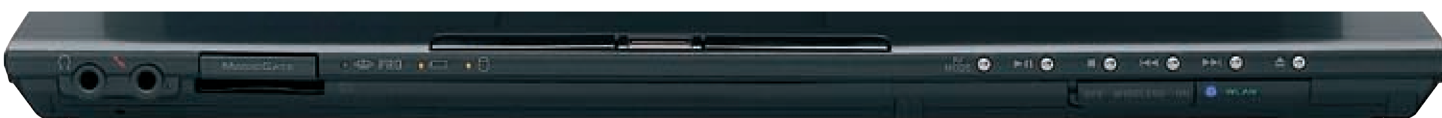
Nato je tu povezljivost. Integrirani brezžični vmesniki so kljub standardnemu priključku ethernet in analognemu modemu nuja, brez katere ne gre. Vsebuje jih nekako 99,9 odstotkov laptopov, se pa še vedno najdejo zmeneta, ki jih izpuščajo. Na take pozabite, kajti razširitveno mesto PCMCIA se da bolj koristno porabiti v druge namene. Pogost je modrozobi vmesnik, namenjen rabi zunanjih mišk, tipkovnic in ostale periferije ter prenosu slikic s telefonov oziroma povezavi v splet prek njih. Za vse ostalo skrbijo vtiči USB in firewire. Prva naj bosta najmanj dva, bolje štirje ali več, dočim bo večini povsem zadostoval en vmesnik za gorečo žico. Na koncu posvetite pozornost še grafičnim izhodom za povezavo z okoliškimi zasloni. Priključek VGA je minimum, sodobnejši modeli praviloma posedujejo DVI, večpredstavnosti zapisane izvedenke pa še TV-out.

CENOVNA VOJNA

Prenosnikov in namiznikov ni moč neposredno primerjati, kar vse cenovne debate naredi večidel neumne. A temu navkljub se eno najpogostejših vprašanj tiče ravno denarne razlike med podobno opremljenim navadnim in mobilnim mlinčkom. Da bi tovrstne pitalice enkrat za vselej utišal, sem sestavil kar se da enaki konfiguraciji. Za osnovo sem vzel Dellov inspirion 9400, ki pri FMCju (01 / 520 59 00) stane 1575 evrov in spada v zgornji srednji razred. Notesnik sicer temelji na prejšnji generaciji platforme centrino, a je opremljen vrhunsko. Poganja ga 1,83-gigaherčni core 2 duo v navezi z dvema gigabajtoma pomnilnika DDR2-667, vsebuje 160 GB trdega diska in zmogljivo grafo geforce go 7900 s četrt giga rama. Bogata je tudi dodatna oprema: brezžični plus navadni mrežni vmesnik, obvezni analogni modem, modri zob, univerzalni bralnik kartic, dvoslojni DVD-pekač in bogastvo vhodno-izhodnega priključkovja, vključno s šestimi vtiči USB 2.0 ter gorečo žico. Zaslon je 17-palčen, ločljivost je 1440 x 900.

Sestavljanje strojno identičnega namiznika se je izkazalo za vse prej kot preprosto opravilo, saj je bilo treba zajeti vse, kar ponuja notesnik. Tudi samoumevnosti, kot so ohišje, napajalnik, tipkovnica, miška ... Z vseh vetrov sem tako napaberkoval naslednjo konfiguracijo: 1,86-gigaherčni c2d E6320, matičnjak asus P5B-E deluxe (v prvi vrsti zaradi vmesnika firewire), 2 GB pomnilnika crucial DDR2-800, 160 GB diska, geforce 7900 GS z enako količino rama. Ko sem na seznam počil ostale malenkosti, vključno s komunikacijskimi napravami, 19-palčnim samsungom z enako ločljivostjo ter, kakopak, operacijskim sistemom Vista Home Premium, je računica pokazala 1280 evrov. Tristo evrov ni zanemarljiva razlika, a enako je moč reči za svobodo gibanja in dosti majhnih prijetnosti, ki so 'vdelane' v mobilnike. Hkrati je treba upoštevati, da bi z enako opremljenim notesnikom ne tako zvenečega proizvajalca prihranil precej, razliko pa bi zlahka nadoknadil tudi z izbiro kakovostnejših namizniških sestavnih delov.

Prenosniki so zaradi specifičnih komponent sicer še vedno malo dražji od klasičnih pecejev, vendar prepad še zdaleč ni tako širok kot nekoč. V cenejših konfiguracijah je razlika še dosti manjša, določeni strojno najbolj revni notesniki pa so celo cenejši od česarkoli, kar lahko postavite na mizo.



Prisotnost predvajalnih tipk na sprednji strani računala nezmotljivo naznanja modele, prirejene sukanju večpredstavnih vsebin. Prepoznate jih tudi po bogastvu vhodno-izhodnih priključkov, določeni vsebujejo celo vtiče za digitalni zvok in HDMI. Vsled velikosti navadno niso najbolj primerni za troganje naokoli.

Kdo bo olajšal denarnice

Odločitev, kateremu proizvajalcu nameniti solde, v sebi skriva več, kot je očitno na prvi pogled. Podjetja se načeloma delijo na velika imena in anonimne manufakture. Iz prve skupine so pri nas prisotni HP, Dell, Sony, Toshiba, Apple, Lenovo in pogojno Fujitsu-Siemens, dočim v drugo druščino spadajo vsi ostali, vključno s Prestigiom, Asusom, Acerjem, Tronom in Chiligreenom. Slednji za enak denar praviloma nudijo več in cenovne razlike pri slično opremljenih modelih višjega ranga dosegajo vrtoglavih petsto evrov. Velikani prepad upravičujejo s tremi magičnimi besedami: kakovost, garancija in podpora. Načeloma uporabljajo kvalitetnejše ter dražje sestavne dele in izdelke oblikujejo bolj premišljeno. No, da ni vedno tako, dokazujejo pogosti škandali, kot je primer Applovih razbarvajočih se ohišij na macbookih ali Sonyjevih eksplodirajočih baterij.

Glede naslednje postavke po drugi strani ni dvomov. Giganti si ne morejo privoščiti slepomišenja s strankami, saj hitro fašejo skupinsko tožbo, ki jih stane desetine milijonov. Zato ponujajo dve- in triletna garancijska obdobja z možnostjo podaljšanja na pet let in več. Posebej fina je privzeta mednarodna garancija. Če se ti dell ali toshiba pokvarita med pohajkovanjem po tujini, zaviješ v njihovo najbližjo izpostavo, kjer ti notesnik hitro popravijo. Ponekod zastonj, drugje zaračunajo nekaj evrov za pisarniške stroške. Delo in sestavne dele seveda krije krovno podjetje. Prijetno presenečenje zna biti tudi podporna služba, ki pri velikih praviloma ni sestavljena iz krdela nepismenih študentov glasbe, marveč dobro podkovanih maherjev. Škoda, da pri nas še ni 24-urnih vročih tehnoloških linij, ki so v tujini, zlasti Čezlužju, samoumevne. Zna pa zveneče ime na pokrovu prinesti tudi kako nevšečnost. Ti "brand name" abaki so ponavadi gonilniško vezani na operacijski sistem, s katerim se prodajajo. Najti šoferje za ostala okolja je najmanj dolgotrajno, včasih zaradi rabe specifičnih in preveč novih sestavnih delov nemogoče opravilo. Eden od mn3njalničarjev je recimo izgubil polovico lasišča, ko je z Visto opremljenega vaia hotel pripraviti do polnega sodelovanja pod Okni XP. Za vse proizvajalce to sicer ne velja; lep primer je Dell z odlično nalinijsko zbirko gonilnikov. A če vas zamika menjava sistemov, bodite pripravljeni na težave.

Z makino v naročju

Okej, recimo da ste uspešno opravili nakup in domov prinesli še toplo škatlo s prenosnikom. Prva skrb naj bo povezava s spletom – zadostoval bo že mrežni kabel, vendar je tisto pravo spodobno nastavljeno brezžično omrežje, s katerim lahko mn3njalnik čitate na sekretu. Če ga še nimate, pojdite kojci brat članek o wifiju v Jokerju 156 (strankin id 3321). Na hitro rečeno bo zadostoval usmerjevalnik 802.11g (priporočam D-Linkove, Asusove in Netgearove modele), razen če ste si privoščili makino z vmesnikom 802.11n. Za izkoristitev celotne prepustnosti n-standarda boste potrebovali tovrsten router, ki stanejo od 130 EUR navzgor. Auč. V vsakem primeru ne pozabite na varovanje omrežja (primeren je WAP-PSK), da vam sosedi ne bodo sesali linije z doljemanjem uspešnic Mileta Kitića.

Nato je čas, da nekaj razmisleka vložite v lastno udobje. Notesniki niso najbolj ergonomične naprave pod soncem, ne glede na to, ali jih uporabljate za mizo ali v fotelju. Pokrčena tipkovnica roke sili v naporen in nenaraven položaj, nizko postavljen zaslon obremenjuje vrat ter hrbtenico, dočim segrevanje mednožja povzroča neplodnost. Brez heca! Ako je kupljeno računalo težje sorte in ga nameravate statično parkirati, se splača vložiti v podstavek, ki prikazovalnik dvigne na raven oči. Na voljo je čuda izdelkov, med katerimi po frajerskosti in funkcionalnosti izstopa stoevrski Logitechov alto. Dobra ideja je brezžičen komplet tipkovnice in miške z modrozobim ali radijskim vmesnikom. V nasprotnem primeru bo vsako daljše delo postalo mučno. Zmogljivejši prenosniki se često nemarno grejejo, včasih do te mere, da so neprijetni na dotik. Posebej kritična so opravila, ki obremenjujejo tako procesor kot disk in grafični podsistem. Razloga za nakup hladilnih podstavkov najbrž ne boste imeli, razen če ste spregledali nasvet o ogibanju modelom z namiznimi procesorji. Vendar naj vas glasno brnenje ventilatorjev ne preseneča. Takisto se zna v neprijetnost sprevreči foteljsko-kavčno udejstvovanje, kar je rešljivo z namenskimi oblazinjenimi podstavki. Podjetje Raindesign za 50 do 70 zelencev plus davek in poštnina v svoji spletni trgovini *www.raindesigninc.com* ponuja Applovim lepotcem prirejeni ilap, dočim Belkin za 35 dolarjev + tax nudi posrečeno oblikovani cushtop. Oba izdelka boste v Sloveniji zaman iskali, ampak to je v času preprostih spletnih nakupov kilav izgovor.

● Sodobni laptopi z varčnimi procesorji hladilnih postaj načeloma ne potrebujejo. A če posedujete primerek z namiznim čipom, ne namensko mobilnim, ali kak posebej neposrečeno zasnovan model, so tovrstni podstavki dobra rešitev.



● Takole čudo vas ne bo rešilo raka na pogačici, bo pa olajšalo držanje prenosnika na kolenih.

Za svojega ljubljenčka boste želeli poskrbeti tudi na poti. Prvi korak je pridobitev ustrezne borše. Bolj radodarni trgovci jih talajo že ob nakupu, vendar od teh vrečk ne pričakujte veliko. Sekundarni trg prenosniških torbic je eksplodiral in hitra spletna poizvedba bo navrgla stotine rezultatov. Na voljo je čuda vrst in oblik, od šminkerskih modelov, ki bodo navdušili nežnejši spol, prek vrhunskih izdelkov znanih podjetij ranga Samsonite do specializiranih kovčkov za delo v neprijaznem okolju. Slednji so sila zanimivi, sploh modeli iz titana, ki so videti, kot da bi brez težav preživeli neposredni jedrski udar. Če bo računalnik veliko rabljen v javnih prostorih, zlasti na faksu, v knjižnici ali kavarnah, si obvezno dobodite ključavnico po standardu Kensington. Kraje prenosnikov so se zadnja leta nemarno razpasle, obstajajo celo za to specializirane in dobro organizirane tolpe. Slovenija ni izjema, tako da se ne počutite varne. S ključavnico mlinček priklenete za najbližjo nepremičnino, kar v večini primerov onemogoči krajo ali vsaj zagotovi, da jo bo tat pocvirnal z močno poškodovano napravo, ki je ne bo mogel prodati. V dodatni opremi jih ponujajo vsi proizvajalci, stanejo pa od 20 EUR navzgor.

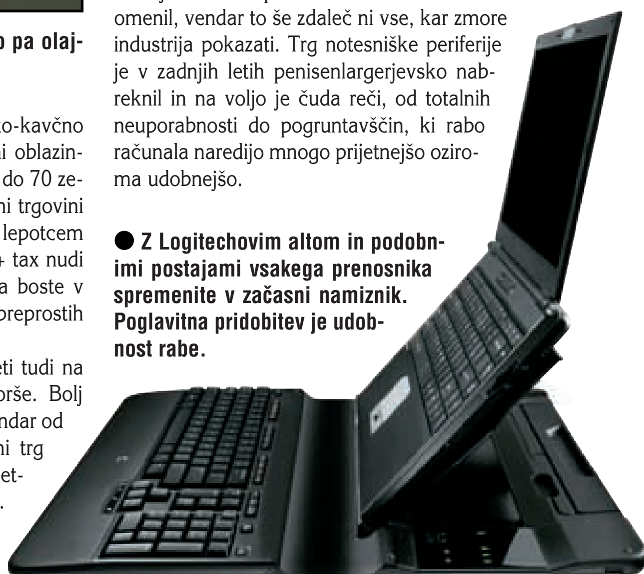


● Bralniki prstnih odtisov so pogost dodatek v poslovnih modelih in pohitrijo akreditacijo pri zagonu sistema.

Pogosti potniki takisto pomislite na dodatne baterije, da vas piskajoče opozorilo ne bo presenetilo sredi zagrizenega dela. Za kakih 80 do 150 evrov boste fasali svojemu modelu prilagojen akumulator neposredno od proizvajalca, dobijo pa se tudi malenkost cenejši univerzalni modeli. Obstajajo celo ogromne in ustrezno drage baterijske postaje, ki zdržijo več kot petnajst ur, vendar so te namenjene specifičnim potrebam najbolj zahtevnih uporabnikov in za redno troganje niso primerne.

Prenosniška oprema

Nekaj osnovnih prenosniških dodatkov sem že omenil, vendar to še zdaleč ni vse, kar zmore industrija pokazati. Trg notesniške periferije je v zadnjih letih penisenlargerjevsko nabreknil in na voljo je čuda reči, od totalnih neuporabnosti do pogruntavščin, ki rabo računala naredijo mnogo prijetnejšo oziroma udobnejšo.



● Z Logitechovim altom in podobnimi postajami vsakega prenosnika spremenite v začasni namiznik. Poglavitna pridobitev je udobnost rabe.





● Seksi bradač nazorno kaže, čemu so notesniki vredni svojega denarja. Minute v odsotnosti tečne žene / punce / sestre / mame so za gike zlata vredne in s prenosnikom jih je moč izkoristiti v polnosti. Kaj takrat počnete, je vseeno, itak je možnosti ogromno: od gledanja televizije po digitalnem tunerju prek ircanja in branja forumov do premikanja vojske v Travianu. Blaženost.

Vse to silno železovje je moč razdeliti na dve vrsti: zunanje napravice, ki se z laptopom sporazumevajo po USBju, firewiru ali modrem zobku, ter nadgradnje za standardno razširitveno mesto PCMCIA. Prva skupina je dosti številčnejša in zajema od mišk in tipkovnic prek zvočnikov ter tiskalnikov do spletnih kameric. Mimogrede, slednje od nekdaj spadajo med najbolje prodajane dodatke, vendar zadnje čase izgubljajo na veljavi. Vedno več prenosnikov namreč vsebuje v zgornji rob zaslona vdelana kukala. Priključki USB znajo gostiti tudi konkretne strojne razširitve, recimo zunanje zvočne kartice in TV-tunerje. Creativov xmod USB za 80 evrov je po kakovosti predvajanja in funkcijski bogatosti povsem primerljiv s kartičnimi brati iz družine x-fi. Ponudba zunanjih TV-kartic je takisto neverjetna. Na voljo so miniaturni donglasti modeli (pinnacle PCTV hybrid pro stick košta 110 EUR), fensi oblikovane škatlice, kot je Leadtekov winfast palmtop TV, pa praktično vsezmožni tunerji sorte pinnacle PCTV DVB-T pro. Standard brezžične digitalne televizije DVB-T je nasploh kot naročen za prenosnike in ni čudno, da ga imenujejo 'TV kjerkoli'. Pokritost v večjih mestih Evrope je odlična, le pri nas je omrežje še vedno v povojih. Nekaj poskusnih kanalov je moč ujeti med Ljubljano, Logatcem in Radovljico, pokrit je Maribor z bližnjo okolico, nekaj se premika okoli Pirana in Nove Gorice. Skratka, kabel je v Sloveniji za zdaj edina izbira. Nadgradno mesto PCMCIA je po drugi strani najpogosteje domovanje karticam, ki razširjajo osnovno vmesniško sposobnost prenosnika. Že res, da so na voljo tovrstni tunerji in zvočne kartice, vendar je modemov, mrežnih kartic, vmesnikov wi-fi, USB- oziroma serijskih portov, priključkov SATA in podobne krame neprimerno več. Zna pa reža priti prav za namestitev GSM-modemov. Ti so v odročnih krajih edini zanesljivi način dostopa do spleta in jih ponujata Mobitel ter Simobil. Združljivi so z vsemi sodobnimi standardi prenosa podatkov, s tem, da sta pri nas aktualna predvsem GPRS in UMTS. Odzivni čas pri obeh je katastrofalen (rang dveh sekund in več, na igranje pozabite), so pa prenosi podatkov spodobni. GPRS se povezuje s 53,6 Kbps, kar je v rangu analognega modema, dočim UMTS dosega 384 Kbps. Cena za rabo se razlikuje glede na predplačniški paket. Pri Mobitelu za 21 evrov ponujajo gigabajt prenešenih podatkov in 0,00042 evra za vsak nadaljnji kilobit. Za orientacijo: ura brskanja po spletiščih pri teh cenah nanese okoli 10 megabajtov podatkovja, branje forumov in ircanje ustrezno manj, dočim za sesljanje pr0na take povezave niso primerne. Še en zanimiv način zapolnitve razširitvene reže so navigacijski moduli GPS. Področje žal ni najbolj razvito, zato so cene visoke, pri nas pa je sprejemnike praktično nemogoče dobiti. A če posedujete ultra prenosnik in se z njim greste velikega turista, se boste že potrudili.



● Pazite, da vas pri nakupovanju raznih miškic in zvočničkov za laptop ne odnese predaleč, drugače boste za šaro potrebovali lastno malho.

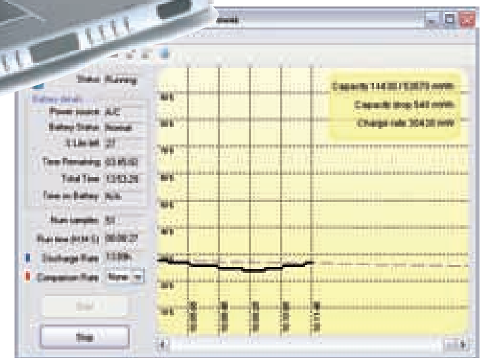
Opozorim naj še na nezdružljivi obliki razširitvenih rež. Starejša in pogostejša je PCMCIA II, dočim novejši pravijo express card in za njo stoji zlasti Dell. Pri nakupu zato pazite, da boste izbrali pravi format razširitve.



● Za ljudi, ki jim brez neta živeti ni, so Mobitelovi in Simobilovi GSM-modemi obvezna oprema.

Lepote prenosnosti

Prenosniki so neizpodbitno dokazali, da si zaslužijo enakovredno mesto ob namiznih računalih. Nekaj časa smo poslušali razpredanja o tem, katera oblika bo prevladala in izpodrinila drugo, toda jasno je, da sta zmožni lepega, plodnega sobivanja. Klasične kištice bodo vsled nadgradljivosti, delovnega udobja in večje prilagodljivosti vedno imele svoje mesto, tako kot si bodo notesniki pogačo rezali pri tistih, ki cenijo priročnost. Kot pravijo naši forumaši, se je od gibljivega mlinčka težko odvaditi, s čimer se ne bi mogel bolj strinjati. Paziti je treba le, da kupite model, ki ustreza vašim potrebam, sicer se boste usajali nad mašino za tisoč evrov, ki ni sposobna poganjati niti Pro Eva 6.



● Programčki, kot je Batterymon podjetja Passmark, dajejo zanimiv vpogled v trajanje baterije in vpliv različnih aplikacij na potrošnjo. Zaženite predvajalnik videa in krivulja se strmo spremeni!

Kaj prinaša prihodnost, je težko reči. AMDjev projekt Fusion, namenjen združitvi centralnih in grafičnih procesorjev v skupno potičko, obljublja veliko. Na obzorju so novi formati računal, od peresno lahkih UMPCjev do drobčkanih namiznih terminalov za odjemanje digitalnih vsebin. Če ste pogledali intervju s Stevom Jobsom in Billom Gatesom na predprejšnji natlačenki, veste, da velikani kujejo zanimive načrte o digitalnih domovih in povsod prisotnih, dobesedno nosljivih abakih z miselnimi vmesniki. Vprašanje je, ali bomo čez deset let sploh še razmišljali o namiznikih in notesnikih ali pa nam bodo izza ušes že štrlele antenice za wifi ...



● Tablice so se zdele kot posrečena domislica, a se kljub močni podpori Microsofta niso prijele. In se najbrž nikdar ne bodo.

VELIKA LULA

Zasut z oglasnimi sporočili, ki obljubljajo neverjetne pridobitve Organa, se Quattro končno vda in preizkusi, ali je kaj na tem.

Ko smo se njega dni sprehajali po zdaj že preminulem igrarskem smenju ECTS v Londonu, smo na štantu ene od založniških hiš ugledali pretresljiv slogan: "Your penis will always be the same size!" Kljub temu, da je to načeloma znano dejstvo, nas je vseeno stisnilo pri srcu, saj je strah glede premajhnega kačona zakoreninjen v vsakem moškem. Zato ni čudno, da so bile reklame za zanesljivo povečevanje bingeljnov med prvimi nezaželenimi sporočili, ki so jih bili dobrih deset let tega deležni poštni predali internetne srenje. Koliko hočete? Pet centimetrov, deset? Bi radi dolžino podvojili? Zdrava pamet pravi, da to ni mogoče. A črviček dvoma kljuva, kljuva in kljuva. Izgubiti itak nimamo česa, mar ne?

PENIS PATCH
ADD 3+ INCHES TODAY - DON'T GET LEFT BEHIND
DOES THE SIZE OF YOUR PENIS REALLY MATTER?
CLICK HERE TODAY
SATISFIED CUSTOMERS
MONEY BACK GUARANTEE

Obliž na tičku bi še nekako razumeli, na rami pa … Le kaj reklamarjem blodi po glavi?

Lulek izbira

Rast in razvoj klinčka sta v tem desetletju postala večstomilijonska industrija, kar samo kaže na to, kako uspešno smo tipi zamorjeni z željo po daljšem. Prekanjeni podjetniki ponujajo nešteto načinov, kako ga iz črvička preleviti v pitona, tako da lahko vsak najde nekaj, kar bi mu ustrezalo. Njega dni so se pravi dedci ultimativno nategovali tako, da so se za curo obesili na strop, večji presranci pa so posegli po švedski pumpici. Za največje frajerje (beri: Poljake), ki so hoteli imeti take kot črnci, je obstajala še metoda loputanja z vrati. Zrasel sicer ni, je pa postal črn. No, uspeh viagre in njene žlahte je odprl povsem nova vrata. Zdaj, ko so tabletkarji poskrbeli, da je lahko vsak pokončnejši od Janše, velja uravnati še dolžino kopja do te mere, da si z njim iztakneš uč. Zeliščne pilule, ki so obljubljale manjkajoče centimetre, so se pojavile nedolgo za tistimi, ki so nadomeščale viagro. Nakar so samozvani farmacevti ugotovili, da posel s tabletkami ne cveti dovolj, ker je marsikomu jasno, da goltanje zelišč vpliva kvečjemu na vonjave fekalij. Kaj torej storiti? Odgovor so našli pri industriji, ki se ukvarja s pripomočki za opuščanje kajenja. Obliži! Le da se je pojavil majčken problem. Odstranjevanje obliža z veselka se je izkazalo kot boleča zadevščina in celo v reklami ga ima možakar prilepljenega na ramo (flajšter, ne tiča)! Po internetu mrgoli razočaranih dedcev, ki opisujejo, kako 'farmacija' ne pomaga prav nič. So pa toliko bolj zadovoljne ženske, kajti z njimi se baje da fino depilirati, saj zelišča ublažijo vneto kožo.



Vakuumske črpalke so kot povečevalno sredstvo med nami že od pamtiveka. Zlasti priljubljene so med diabetiki, sladkorna namreč poškoduje tično ožilje. Pozor: urbane legende pravijo, da vam ga od prevelikega podtlaka razžene.

Kaj torej preostane? Večina edinih pravih strani z edinimi pravimi nasveti prisega na dobre stare mehanske metode. Razkrijejo vam jih za mizerno ceno od petdesetih tja do dvesto dolarjev. Vendar! Za to dobite videokaseto, kako pravilno nategovati kup ..., er, kurca, in telefonsko pomoč! Ter kontakte uspešnih nategovalcev, ki vam pomagajo skupinsko, kot recimo anonimni alkoholiki.

Glava se posvetuje

O mehanskih metodah smo povpraševali urologa, saj se na frulice spozna poklicno, in ta nam je ekstremnejše treninge odsvetoval. Mednje šteje vsako nategovanje reveža s pripomočki. Tako so uteži, ki se jih priveže na glavico (saj ste gledali Sto deklet, ne?), dobesedno izvisele. Po isti poti je šla mini natezalnica, v katero takisto zadegaš glavič in potem z vijaki vse skupaj špognaš do nezavesti. V resnici gre le za manj očitno različico visenja s stropa.



Gornji artefakt je sicer humorna zadeva, spodnja natezalnica pa prav nič in stane 50 EUR. Pretirana raba vas bo iz Jeboslava spremenila v Slavka, če ne celo v Slavico!

Kaj se zgodi z igralno ročko, če jo podvržemo takemu mučenju? Vsak lulek je obdan z vezivno ovojnico, ki se ji reče tunica albuginea in katere namen je preprečiti čezmerno raztegovanje spužvovine znotraj udota, tako v dolžino kot v širino. Skrivnost obešanja in uteži je ravno v tem, da ovojnico strgajo; ostalo mehko tkivo se raztegne, potem pa narava poškodbo zabrazgotini. Ampak ker vemo, da trganje nikoli ni simetrično, imajo poškodbe penilne tunike resne posledice – revolver naenkrat ni več raven, temveč ima cev nekam ukrivljeno. Povečevalni modrijani pravijo, da v tem primeru zamenjaj drkalno roko, toda krivin se brez vnovičnega resnega poškodovanja tkiva ne da izravnati. Če imaš prav nacistično krivega (tudi v primeru, da ga nisi uničil z opisanimi neumnostmi), spokaj k zdravniku in bodi osramočen, ko se bodo sestre privoščljivo hihitale. Zadnji slovenski amaterski posnetki, ki so prišli v javnost, imajo dedca s tako krivim, da ni čudno, da si je punca našla še eno in se raje mažeta s čokolado. Stavim, da je izvajal kake vaje.



Tale hec naj bi učinkoval dosti bolje kot ročna molža. Pol ceneje ga sestavite sami iz dveh pleskarskih valjčkov in klešč za žar.

MNENJE UROLOGA

Kaj o vsej kolobociji menijo tisti, ki so po službeni dolžnosti poklicani, da se ukvarjajo z zdravjem naših pimpelnov? Asistent dr. Bojan Štrus z Urološke klinike Kliničnega centra Ljubljana, pravi: "Vsi mogoči načini in obljube o povečanju penisa, ki jih prinaša internet, se vedno izkažejo za čisto laž. Namen tega je seveda zbuditi pozornost in po možnosti izvabiti denar iz rok naivnih moških."

Kaj pa, če moški dejansko ugotavlja, da je njegova palica veselja podpovprečna?
Dolžina penisa ni niti standardizirana, niti določena z meritvami. Zelo pomembna je subjektivna ocena posameznika; kar je za enega malo, je lahko za nekoga drugega dovolj.

In v primerih, ko je organ tako majhen, da bi lahko pomenil težavo pri spolni združitvi?
Urologi skušamo moškemu skupaj s plastično kirurgijo v redkih primerih pomagati z operacijo. Uspeh je minimalen (1 – 2 centimetra). Navidezno lahko penis še za kak centimeter podaljšamo z liposukcijo v okolici sramne regije oziroma debele paciente poskusimo motivirati, naj shujšajo.

Nekatere tehnike, ki jih propagirajo oglasna sporočila, recimo nategovanje z napravami, obešanje uteži ali celo visenje s stropa, so videti precej nevarne. Jih je smiselno preizkusiti?
Take tehnike lahko privedejo do poškodb tunike albuginee, ki ovija penis. Vsled fibroizacije se lahko tak organ prične v erekciji kriviti in otežkoča spolni odnos, pa še estetski ni. Dolgotrajno vztrajanje na tovrstnih mehanskih tehnikah more povzročiti erektilno disfunkcijo. Ni mi znano, da bi dolg, fibroiziran in končno mlahav spolni organ kaj dosti pripomogel k zadovoljitvi spolne sle.

Takisto ni sreče s pumpico za povečevanje. Rezultati so začasni, kajti s podtlakom napravljena oteklina, ki je lahko spoštljivih razsežnosti, po nekaj urah uplahne, posledice pa znajo biti jako neprijetne (omrtvičenost, mravljinci ...). O tako defektnih metodah, kot je vbrizgavanje fiziološke raztopine v jajca in ostale mesene dele, pa sploh ne kanimo pisati, ker so navadna blaznost in vam nočemo dajati idej. Zato nam preostane bojda edina zajamčeno neškodljiva taktika: ročna obdelava. Angleški govorci ji rečejo jelquing, po naše bi jo najustrezneje prevedli kot molžo. Videti je zelo podobna nekemu drugemu početju, ki ga večina moške populacije redno izvaja.
Izsledki? Neimenovani privesek je bil tovrstnim vajam podvržen natanko mesec dni. Pred terapijo sta bila izmerjena tako dolžina kot obseg. Mimogrede, dolžino merimo na vrhu tička, tako da ravnilo prislonimo ob sramno kost, obseg pa na najdebelejšem delu. Na koncu terapije je bil izmerjen še enkrat. Dolžina je ostala nespremenjena. Prav ste prebrali, vse te vaje ga niso podaljšale niti za milimeter. Obseg se je, po drugi strani, povečal za dobra dva milimetra! Ali to pomeni, da vaje zares delujejo?! Dva milimetra? Ne se hecat. In moč sramne mišice? Baje zdaj na meter in pol ubijem muho, če dobro naciljam.

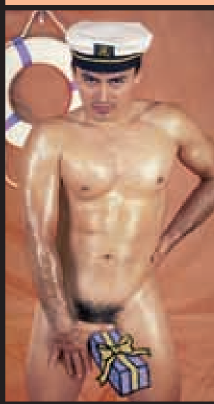

Dodo nam ni hotel izdati, ali je njegova anakonda darilo narave ali plod naknadne fizkulture.

Kita mu hira

Morda se bo kdo obregnil, češ, kaj ste pa pričakovali od metode, ki ne pritiče pravemu moškemu! Hej, pravijo, da deluje, poleg tega imam preveč rad svojega poskočneža, da bi kompromitiral njegovo dejavnost, ki mi je v redno veselje. S čimer ne mislim na scanje. Tudi partnerka meni, da ga je dovolj, v nasprotju s statistikami, ki jih navajajo vsi prodajalci kačjega olja. No, slednji vam prodajo tudi ravnilo, na katerem je inča dolga centimeter in pol in kjer pri krogcu za merjenje obsega ob oznaki 'normal' noter porineš kvečjemu prst, da kak kmjet dejansko misli, kako ima desetcolskega zmaja. Tudi porno industrija goljufa. Vsi večji korenčki, ki jih vidite na zaslonu, so silikonski nadomestki, in pravih oslov je izjemno malo. Mandingo kot neuradni nosilec največjega premoženja meri piškavih 29,4 centimetra. John Holmes, pokojna porno legenda in ena najbolj znanih žrtev aidsa, se je hvalil z neverjetnimi 41 centimetri, a jih je v resnici imel le 25 (žena trdi, da še manj). Druga legenda, Ron Jeremy, je zadovoljen z 22 cm (to je krajša stranica Jokerja), bingelj pa je videti večji, ker je stric višinsko izzvan. In, če se kdo spomni Long Donga Silverja, ki je dejansko opletal s skoraj polmetrsko gorjačo – tisto je bila proteza. Še več, zaposleni v porno industriji so se iz njega delali norca in ga tako zamorili, da se je preprosto umaknil. Porno zvezdnice vam bodo vse po vrsti povedale, da jih gromozanski bati prav nič ne privlačijo in jih pač jemljejo kot nevarnost na delovnem mestu. Če je verjeti staremu štosu iz porno krogov, prvorazrednice nikoli ne moreš pripraviti do tako nagravžnih stvari, kot so kakanje, zoofilija ali seks z Ronom Jeremyjem.
Prodajalcem povečevalnih dobrot prav tako ne kaže več najbolje. Tri leta nazaj se je pred sodiščem znašlo eno uspešnejših podjetij, ki je s prodajo tabletk (ne le za velike kembeljne, tudi za povečanje zizik) zaslužilo kar 74 milijonov dolarjev. Na podlagi lažnivega oglaševanja in zlorab kreditnih kartic so jih spoznali za krive in vodilne v podjetju obsodili na leto dni zapora, čakajo pa jih še civilne tožbe. Konkurenti so hitro prilagodili svoje oglase, še vedno pa trepetajo, kdaj jih bo pohopsala roka pravice.
Obstaja pa še ena metoda, ki tretjo nogo nabrije brez vseh omejitev. Jasno, dobri stari Photoshop. Seveda tovrstna povečava koristi kaj malo, ko se prejemnica očitajoče zazre v vaš razkorak. Res pa je, da ji centimetri med nogami ne bodo pomenili dosti, če vas ima rada. Slovenci bi se lahko ozrli nazaj v svojo kulturno dediščino in si pošteno zapomnili besedilo tiste ponarodele: "Saj ni važna nič dolžina, važna je trdota klina, daj ga not bjondina, daj ga not bjonda!" Če vas kadarkoli obidejo dvomi v svoj kardan, si jo le zapojte na ves glas. S povečevalnimi vajami, mažami in pumpicami si očitno itak ne boste mogli pomagati.

STOJKO TRENIRA

Seveda ne gre, da vam ne bi razkrili metode, za katero podjetneži zaračunavajo na desetine dolarjev. Ker pri Jokerju skrbimo za zdravje svojih bralcev, smo se odločili, da eden od nas (le kdo je tako nor? Ne povemo, ampak njegov vzdevek se začne na tujo črko!) prostovoljno preizkusi, kakšne rezultate lahko pričakujete v resnici. Ne glede na to, da smo izbrali daleč najmanj invazivno metodo, zaenkrat velja opozorilo: ne počnite tega doma, kajti mi smo izurjeni profesionalci.
Tovrstnih vaj ne gre početi na hladno, zategadelj priročniki navajajo, da je treba enooko pošast ogreti. Temu rabi vroča brisača ali, še bolje, vrečka z gelom, kakršne najdemo v hladilnih torbah. Segreta v vroči vodi (38 do 40 stopinj, višja temperatura lahko količek opari!) in nameščena okrog anakonde daje prav prijeten občutek. Ogrevanje naj bi pospešilo krvni obtok in tako zagotovilo dovoljšnjo količino krvi, ki deluje kot hidravlična tekočina za dvig branika. Za razliko od psov in vseh ostalih primatov ljudje namreč v organu nimamo kosti. Baje nam manjka, ker so iz nje in ne iz rebra naredili Evo. Vsaj tako trdi Richard Dawkins, ampak ker je v South Parku kavsal z gospo Garrison, ga ne gre jemati preveč resno.



Ko je mali gasilec ogret, se lahko prične molža. S palcem in kazalcem ene roke oblikuješ črko O, objameš koren cure, rahlo stisneš in potegneš proti glavici. Idealno je, da privesek ni v erekciji, mu pa do tam ne manjka kaj dosti. Preden spustiš, z drugo roko znova zgrabiš za koren in ponoviš postopek. Tako drk ..., em, vadiš pet minut. Za tiste, ki svojim rokam ne zaupajo, obstaja priprava, ki počne isto in jo prodajajo za lepe denarje. No, kot veterinar lahko povem, da se ročna molža zdaj izvaja čisto drugače, namreč z vsemi petimi prsti. V podrobnosti ne bom zahajal, ker že pripravljamo priročnik za dosti bolj efektivno povečevanje kardana, pospremljen z odličnim videoposnetkom strojne molže. Ta je že nekaj let v lasti našega uredništva in je zavarovan z laserji. Navsezadnje smo magazin komercialne narave. Vsi naročniki dobite popust!
Zadnji del vaj je namenjen obsegu. Znova je treba poprijeti pri korenu (ali si namestiti obroček), medtem ko z drugo roko zdaj pretakaš kri, ki je že v brecilih, sem in tja, kot bi mencal premalo napolnjeno klobaso. Namen vaje je ustvariti pritisk na gobasto tkivo, ki bi se zaradi tega bolj razširilo, kar naj bi spodbudilo celice v tkivu k delitvi.
No, vsaj eno vajo so ti mojstri zapopadli prav: trening PC-mišice (musculus pubococcygeus, sramno trtična mišica). Ta kos mesa, ki je pritrjen na vašo trtico, skrbi za kup stvari, predvsem pa se krči med ejakulacijo. Njena moč dejansko vpliva na intenzivnost orgazma in če je mala mrha nabildana, bo dosti bolj butala. Za najboljši učinek jo velja vaditi v polni erekciji, stiskanje namreč povzroči opletanje rilčka gor in dol, česar se pošten dedec zlepa ne naveliča. Če to napraviš stokrat vsak dan, bo tvoja orgazmična forma vrhunska, da o rajcajočem vplivu na potencialne partnerje, ko jim namigneš s spodnjim prstom, sploh ne govorimo.

Heavenly Sword

Ob Nebeškem meču se ne zastavlja vprašanje, če je playstation 3 najmočnejša konzolastična platforma, saj dihjemajoče suvajoča izvedba o tem ne pušča dvoma. Ne, ta tretjeosebna akcijada te okrog ušes pritisne z drugačno dilemo, ki se glasi: ali si gledalec ali si igralec?

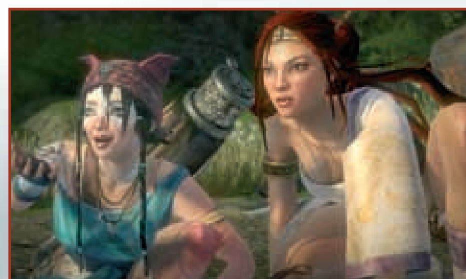
Heavenly Sword pripoveduje zgodbo o rdečelasi bojevnici Nariko, ki jo je prerokba označila za rešiteljico – ali pogubiteljico starodavnega klana. Dotični



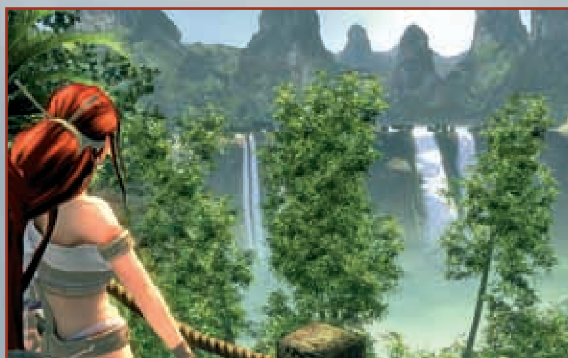
Lepote igri ne gre oporekati, je pa res, da z njo mestoma pretirava. Gladkost ni stalna in včasih je učinkov preveč, da bi bilo jasno, kaj se dogaja (zadnji šef, recimo).

čuva čarobno rezilo, ki je obdarjeno z močjo Svetlobe in je sposobno premagati Temo, vendar pogubi tistega, ki ga vihti. Zdaj, ko ponj prihaja kruti, napol nori kralj Bohan z veliko armado in menažerijo ostudnih pomočnikov, Nariko stopi na pot vojne, žalosti, maščevanja ter naposled odrešitve. In ni se težko prestaviti v njeno kožo, ko opazuješ vmesne sekvence, narejene s pogonskim motorčkom, ki se v tej kategoriji umeščajo med najlepše vseh časov. Kar je bilo do pred kratkim domena vnaprej pripravljenih animacij, je zdaj poligonska realnost. Podrobni, navdušujoče izraziti obrazi Nariko in Bohana ter ostalih likov, od očeta Shena do odbite spremljevalke Kai, življenjska animacija teles, krasni učinki, doživet govor, detajlna okolica, gledališki občutek za postavitev 'odra' in filmski za ravnanje s 'kamero' ... Zdaj veš, čemu si dal šeststo evrov.

Toliko več so ti dolgi prizori vredni, ker temeljijo na ljudeh, čustvih, modrostih. Scene niso naphane z mrtvo naravo, odbleski krepel in tehnično popolnimi, toda brezosebnimi boji, saj iz njih veje človeškost, nenavadna za igre. Nariko je v primerjavi z mačističnimi heroji in junakinjami polnih grudi doživeta in resnična. Je močna in ranljiva, sprašuje se, dvomi, išče pogum, izgublja upanje, vpije, joče, stiska zobe, sprejema odločitve – skratka, ni le oseba, kar bi bilo za špile tako ali tako napredek, ampak je ženska. Neprimerno bolj kompleksna je od žlahtnika Kratosa in ko med poglavji debatira z mečem, s katerim se vse bolj prepletata, si ne moreš kaj, da se ne bi na ta umetni lik čutil navezan. Sploh ko prisostvuješ ogabnežem, s katerimi se bode, zlasti premaknjenemu Bohanu, njegovemu lisičjemu pomagaču Foxu in zaostalemu sinu Roachu, ki te izmenično navdaja s studom ter pomilovanjem. Andy Serkis, Golum iz Gospodarja Prstanov, je zajemanje gibov, grimas & glasu opravil nadmočno.



Na levi je Kai, Narikina tovarišica, ki tovori lokostrel. Nad njo prevzameš nadzor na par nivojih.



Poglavja so razdeljena na dele, za katere na koncu dobiš (ne vedno logično) oceno v obliki simbolov. Glede na količino nabranih se odklenejo močnejše kombinacije in dobrote v slogu filmčkov o izdelavi. Ki so seveda že vsi na netu.

Res škoda zategadelj, da Nebeški meč potem, ko nežno zapolni voajersko praznino, odrecitira luštno zgodbo z le malo preveč črno-belosti na osi dobrega in zlega ter z oko izdirajočimi prizori v natančni, barviti grafiki naznani moč PS3, ne poteši igralne strasti. S tega vidika je to namreč povprečna, ozko usmerjena sekljačina z dobro zamišljenim borilnim sistemom, ki pa ne razpre kril. Da bi lahko Heavenly Sword igral vsakdo, je Nariko omejena na dve vrsti udarcev v treh stavih, s katerimi tvori kratke kombinacije. Skoka ni, blok je samodejen glede na barvo, s katero se sovražnik obda, ko udari – če jih ne želiš fasati, miruješ v ustreznem stavu ali se umakneš z desno analogno gobico. Če v pravem trenutku stisneš knof, izvedeš protižvajz, medtem ko deljenje zaušnic nabira energijo za specialke. Sistem deluje solidno, problem pa je, da brž izgruntaš vse finese, da se mlatenje hitro začne ponavljati, da je itak neposobnih ter neumnih sovražnikov malo vrst in da ustvarjalci niso imeli posluha za to, kako tečejo dobri boji. Pač fašeš predse kup telesc z malenkostno različnimi sposobnostmi in hajdi. Za knofodrk si načeloma kaznovan, a še zdaleč ne dovolj. Igra je oropana raziskovanja, saj je pot naprej linearna, in je brez miselnih orehov (tri bedne puzlice z metanjem predmetov v gonge res ne štejejo sem), šefov je malo in so rutinski, prav tako ni ploščadenja. Je pa dosti QTEjev, torej prizorov, kjer pritiskaš gumbe v skladu z navodili na zaslonu. V primerjavi z nadmočnimi miksi avantur, logičnic, platformščin in bojevalnic s sistemov prejšnje generacije, kot so God of War, Okami in Prince of Persia, je Heavenly Sword nespregledljivo primitiven, saj se zdi, da je špilanje nekaj površinskega, nekaj, kar ne najbolj zainteresirano počneš, da dosežeš bistvo – naslednjo animacijo. Nakar ugotoviš še, da je igra kratka, okrog šest ur za prvi skozihod (nato se odklene težji način, ki celo da malce izziva), od česar si za štorijo porabil uro, za rezljanje štiri, dve pa za zapretiravano dolge strelske obračune. V njih kot Nariko ali Kai izstreljuješ kanonske krogle, rakete in puščice, ki jih v zraku upočasnjeno krmiliš z nagibanjem sixaxisa. Dobra, spodobno izvedena zamisel, ki pa se ti zameri s tem, da je na sporedu vse prevečkrat.

Vprašaj se torej, kaj si, gledalec ali igralec. Bolj kot si prvo, manj boš razočaran nad tem kinematografskim izdelkom britanske skupine Ninja Theory. In bolj kot si drugo, manj boš nad njim navdušen.

63

Nariko <zapeljivo>: "Sneti, glej!"
Sneti <trpko>: "Kaj mi pa preostane?"

playstation 3 — Sony



Nekateri so pričakovali, da bo igra vsebovala dele Dynasty Warriorjev. No, bojevanje v gneči je kratko, nenavdihnjeno in sčasoma nelogično.

Trauma Center: Second Opinion



Ena od novosti je defibrilacija, kjer od sebe mološ obe roki in loviš pravi čas za sproženje elektrošoka.

Praskanje DSjevega zaslončka s 'skalpelom' je bilo realistično kot le kaj, medtem ko predelava kirurščine za wii z merjenjem belinca v teve bolj vleče v smer laserjev. Vlogo vsemogočnega instrumenta je sicer ohranil, saj z njim režeš, šivaš, dreniraš, žgeš, injiciraš ... Vlogo mu izbereš z nunčakovo gobico in ko ti enkrat diagonale pridejo v kri, naveza deluje kot šus. Začneš z zlomi, tumorji in podobnim, a kmalu preskočiš na bioterorizem s parazitno zalego, ki načenja organe. Čas je odmerjen, za spretnost in urnost pa si na koncu nagrajen s črkovno oceno. Izvirni drami o sekljatorju Dereku Stylesu so dodali nekaj ločenih epizod z novo, zagonetno zdravnico Nozomi. Njena posebna moč, torej zdravilni dotik, ne upočasni dogajanja tako kot Derekov, temveč pacientu stabilizira življenjske znake. Na koncu se dohtarja srečata v povsem novem sklopu misij, a tudi med znanimi je najti marsikaj novega. Deaktivacija bombe je čisto spremenjena in neprimerno zlobnejša kot na drkalici, žal pa pri njej motijo problemi z nadzorom. Izvlek vijakov bi moral biti trivialna reč, vendar je treba vanj vložiti preveč nesmiselnega opletanja. Tudi zdravilnemu dotiku ne koristi, da so zamahi zaznani precej svojeglavo. Ko je panika in moraš trikrat nakracati zvezdo, preden se nadmoč naposled aktivira, ti res zavre.
Na srečo teh neprilik ni veliko in so operacije za odtenek manj neusmiljene kot na DSu. Vseeno pa nivo zahtevnosti ostaja visok in ob daljših, večdelnih posegih zna biti kar srdito, ko zafrkneš čisto pri koncu in moraš od začetka. A taka je pač cena kirurgije in Drugo mnenje je hudo zabavno igrati, čeprav si se že do sitega narezal že na dvozaslončniku, saj je svežine in novih izzivov dovolj. Čeprav animejevske osebe ostajajo negibne in so količine teksta epske, je kozmetična preobrazba okusna in ob boku s fino glasbo prinese dohtarskih nadaljevank vredno vzdušje. In najlepše: wiiju se kmalu obeta čisto nova Trauma, podnaslovljena New Blood. Dogajala se bo deset let po prvencu in v roke bomo dobili svež kirurški parček, ki bo, idila brez primere, omogočil sodelovalno dvoigralstvo! Američanom že novembra, nam, upajmo, čim prej!

80 — *Navi predlaga Housu, naj poleg ročnih drkalic poskusi še z wiijem.*
wii — Nintendo

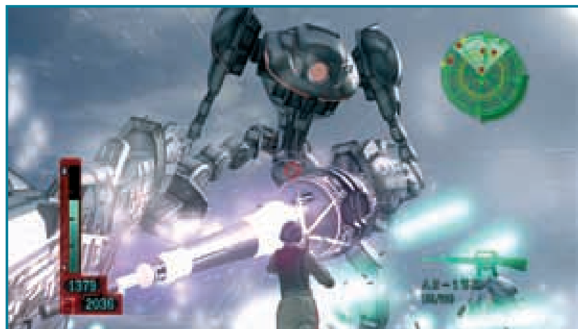


Da bi bila raztreščena podlaht spet uporabna, je treba poiskati vse odlomke in jih pravilno naravnati.

Earth Defence Force 2017

Ne bom vam lagal. Zna biti, da se vam bo Earth Defence Force 2017 zagnusil že po petih minutah in da vam nikoli ne bo jasno, zakaj si je tako nizkoproračunska ter preprosta igra zaslužila solidno oceno. Poanta je anonimno tretjeosebno čiščenje okupatorske alienske golazni, ki v brezštevilnih hordah napada človeška naselja na Zemlji. Levi sprožilnik na ploščku je namenjen skakanju, desni streljanju in ... Ne, to je to. Nobenega kompliciranja pri akciji, samo nameri in pucaj. Zgodbe praktično ni, dočim je grafično naslov tak kot igra za PS2 v visoki ločljivosti, z osnovno animacijo, zasilnimi vokalnimi učinki ter kar pogostim padanjem števila sličic vred. Med sto petdesetimi orožji, ki jih tekom petdesetih misij nabereš prej, če pred vsako izbereš višjo od petih težavnostnih stopenj, je opazno različnih desetkrat manj. S peščico vozil, ki so na voljo (zračni moped, tank, helič, robotej), pa bi verjetno laže upravljal z zvočnimi ukazi. Vedenjske rutine sovragov so avtorji prekopirali iz Space Invaderjev, seznam dosežkov je patetično kratek, sodelovalnega igranja po Livu ni (prisotno je lokalno z deljenim zaslonom).
A če bi takole nadaljeval z opisom, vam ne bi utegnil zaupati, da zna biti EDF2017 kljub vsej neprikriti, v obraz špricajoči B-filmskosti noro zabaven špil. Dejansko se med odstranjevanjem jedilnika zlobnih pošastkov, ki za desert ponudi ogromne pajke in mravlje, za glavno jed pa tako nečloveško gigantske robotske konstrukte ter leteča plovila, da le zijaš, počutiš, kot bi te čarobni stroj ponesel med kadre filmov Mars Attacks in War of the Worlds. S tehnične plati igra res ni biser, ampak ko se v intenzivnih trenutkih – se pravi VEDNO, saj drugačnih ni – okoli tebe pod raketnimi izstrelki rušijo stolpnice, vrtinči gost dim, širijo bržkone največje eksplozije vseh časov in se gnete po sto in več laserje bljuvajočih napadalcev na kupu, se mimogrede zasačiš s čeljustjo na mednožju. Drži, da se ti, če zadevo nabijaš več kot uro na dan, inteligenčni kvocient jame približevati ničli in da nižja cena docela ne upraviči monotematskega vzorca. A vendarle. Dvodimenzionalne nažigačine izpred dveh desetletij so dobile dostojnega 3D naslednika. Možgane na off, čivavo na stražo in gremo še eno misijo. Must kill those ugly aliens, must save humanity!

70 — *Casa ugrabijo alieni, a ga izpustijo in za dominantno vrsto okličejo pse.*
xbox 360 — D3Publisher



Na 'normal' so taki prizori na dnevnem redu, na najvišjem nivoju pa trenutek zatem izgubiš tretjo dimenzijo.



Na radarju se izrisujejo civilisti, zavezniški soldatje, vozila in kanalje. Zanima te predvsem to zadnje.



Super Paper Mario

Niz o papirnatem Mariu se je pričel pred šestimi leti in izvirno igro z nintenda 64 smo pred kratkim dobili (ter naposled opisali) za wiijev Virtual Console. Kocka je fasala odlično nadaljevanje o Tisočletnih vratih, morala pa bi tudi trojko, pričujočega Super Paper Maria. A ker je storila prerani konec, se je papirček rešil na wii. Plamenico igra dostojno nosi dalje, le da z nekaj pomembnimi prilagoditvami. Za začetek so iz nje izrezali potezne boje in frpjske elemente zgostili na minimum, tako da gre v srži za ploščado. Toda za zelo napredno ploščado, kajti dvema dimenzijama se na prebrisan način pridruži tretja. Medtem ko je Danny v PSPjevem Crushu znal prostor zmečkati v ravnino, so tu osnovna prizorišča dvorazsežna. Mario lahko stilizirano pokrajino napihne ('flipne') v škatlast svet, prepreden s skritimi prehodi in presenečenji za vogali. A pozor, gibanje v prostoru ima svojo ceno, saj približno vsakih petnajst sekund zbije življenjsko točko. Po opravkih v 3D je torej treba hitro in preudarno.

Čeprav se štorija prične v znani maniri, Bowser tokrat ni niti glavni negativec, niti ne dela sile princesi. Oba se skupaj z Luigijem raje pridružita Mariu v boju s premaknjenim grofom, ki se mu je zahotelo uničenja stvarstva. Zgodba je lepo napletena in dialoge kljub ko-



Izkušenjske točke, dobljene z mikastenjem nepridipravov, jačajo moč udarca in življenjski rezervoar.

ličini prebiraš z zanimanjem. Iz osrednjega mesteca pot vodi v osem svetov, kjer zbiraš srčeca za namudrenje grofičevih namer. Ko se enkrat podaš v divjino, možnost prežarčenja nazaj v varni Flipside sicer obstaja, a ker je treba pri vračanju znova preteči še vse prejšnje nivoje, se to splača le v hudi nuji.

Namesto Maria lahko kadarkoli vskoči kateri od treh kolegov in vsak je specialist svoje stroke. Princesa odpre marelo in prejadra brezna, nabildani želvak bruha ogenj, dočim more zeleni bratec skakati visoko v luft. Ker je rdečko najhitrejši in edini s sposobnostjo fli-panja, mu najbolj brusiš pete, medtem ko ostalo trojico pokličeš le občasno ob ovirah. Za junakom se ves čas spreletava še eden od pixlov, to je duhcev, ki opravljajo vlogo orodja. Najbolj uporabna sta grabljenje predmetov in metanje bomb, mogoče pa se je tudi zdruzniti na velikost bolhe, mlatiti z macolo, na lebdeči ploščadi brzeti čez bodice ... Veščine pridobivaš postopoma, kar ti po zeldaško omogoči vtikanje nosu v prej nedosegljiva področja.

Večino časa imaš daljinec počez zleknjen v rokah, pri čemer gibalno-mlatilne reči postoriš s križcem in dvema gumboma. Za menjave junakov, izbiranje pixlov in papcanje okrepčevalnih dobrot je treba redno skakati v meni, kar nekoliko lomi sicer tekoče igranje. Wiijevske nadmoči pridejo bolj poredko do izraza, a so tedaj toliko slajše. Ko paličico usmeriš v zaslon, ti denimo pokaže skrite duri in prišepne lastnosti sovražnikov (tudi šefov, zaradi česar so slednji še lažji, kot bi bili sicer). Če si zamrznjen ali uspavan, moraš kontroler ponorelo stresati, pri specialkah, na primer priklicu meteorskega dežja, streljati in podobno. Za hec se je mogoče zabavati še s karafekami ob skakanju po bučah, kjer za umetniški vtis dobiš dodatne izkušenjske pike.

Drži, da špil včasih izgubi mero in zna utrujati zlasti z letanjem sem ter tja po istih prizoriščih. Stopnje so dolge, ugank pa brez števila in ker so namigi po Nintendovo svojeglavi, je s kako razpoko v lobanji skoraj treba računati. Ker je kamera fiksna tudi ob preskoku v 3D, se zna zgodav igralec počutiti utesnjenega, medtem ko naprednejši ne bodo docela zadovoljni z na splošno nizko zahtevnostjo. A ti spodrsljaji so drobiž proti debelim in zabavnim petindvajsetim uram glavnega kvesta z gomilami dodatne vsebine. Posebno mesto ima zbiranje kart s podobicami sovražnikov, kamor pošastke bodisi lastnoročno ujameš, kartončke najdeš v kakšnem skritem kotu ali pribarantaš od dilerja. Potem je tu kuhanje naprednejših priboljškov s sestavinami, ki jih povečini izprašiš iz hlač grdinov, nekje je skrit kazino s podigrami, vsak meščan ima povedati kaj zanimivega in skrivnosti je na vatle. Za povrh ima Flipside zlobnega brata dvojčka, torej prezrcaljeno mesto, kamor vodi zakoten prehod.

Nintendo nam je iz svojega čarobnega pergamenta torej zganil nadvse luštno origamijevsko mojstrovino. Škoda le, da dobi špil že sredi novembra hudo konkurenco v podobi Super Maria Galaxy, zato obstaja nevarnost, da bo ostal prezrt. Torej jadrno ponj, saj gre za prvo lastovko novega obdobja na belinčku, ki je že naveličan zbirk mini iger!



V 3D se ploščadi razmaknejo, izza zidov pa pokukajo cevi in druge skritosti. Način je uporaben tudi za izogibanje težakom, ki večinoma ostanejo ujeti v svoji ravnini.



Frfotanje po vesolju je kul popestritev, čeprav za obvezno dozo labirintenja poskrbijo črvine. Zeleni stvorček, ki se ga Mario pri tem oklepa, je drugače mojster straniščnih štosov.



Dokler se ne dokoplješ do receptov, se s kuharico in njenimi zdravilnimi enolončnicami pač zabavaš na slepo.

89 *Navi skače v prostor in nazaj, ne da bi potrebovala tride očala.*

wii | Nintendo

Free Running

Izraz 'urbana džungla' za nas, zvijačne tekače, ni prispodoba. Brez pomagal atletsko šibamo po njenih brezštevilnih elementih, ki nudijo ogromno priložnosti za posnemanje opičjih bratrancev. Vihtimo se čez umetne prepade, plezamo po zidovih, drsimo niz ograje, podgane nas zavistno in golobi strahoma opazujejo, kako so nas polni stopnice, strehe, rešetke, tramovi, veje, kipi, kandelabri. Udejstvujemo se v na prvi pogled sličnih, a filozofsko različnih dejavnostih: parkourju in free runningu. Namen parkourja je, da hitro in učinkovito prideš do cilja, medtem ko se free running bavi z estetsko impresivnostjo tega početja. Če v parkourju ograjo preskočiš, da boš čim hitreje mimo nje, boš v free runningu na njej izvedel virtuozno dvojno vijačnico. Frajerji v Madonninem videu Jump in tip, ki ga Bond preganja v Casino Royale, poudarjajo to plat, dočim je parkour kot manj spektakularna disciplina bolj omejen na dokumentarce.



Grafika je nazobčana & zrnata, animacija športnika pomanjkljiva, muzika dolgočasna. Poznajo se težave v dolgem razvoju, kjer so igro skoraj ukinili in jo kasneje spet pognali.

Zamislite si naše navdušenje, ko smo že lep čas tega izvedeli, da razvijajo igro s tematiko urbanega šibanja. A ta bo le najbolj predanim dala občutek, da na ekranu počnejo tisto, kar naj bi v resničnosti. Ko iz tretje osebe zreš v enega od prednastavljenih športnikov, se urno zaveš, da se kljub nazivu špil občutno bolj nagiba na stran parkourja kot free runninga. Po vsakem od kvazi britanskih okolij, ki segajo od opečnatih streh do zapuščenih gradbišč, so razporejeni izzivi, ki se v glavnem tičejo hitrosti in gladkosti premikanja ter manj spektakla. 'Triki' so namenjeni prehajanju med skakalnimi elementi in jih večinoma udejanjaš s pritiskom gumba ob kritičnem času. Tako recimo iz trdega pristanka ob pravočasnem stisku knofa X rata preval, ki ne zmoti ritma. A čeprav je zamisel o kombiniranju platformščine v slogu Tomb Raiderja (špil je nastal v rokah bivših Core Designovcev) in Tony Hawka dobra, je izvedba neotesana. Krivci so kamera, ki se obrača svojeglavo in z zamudo; pomanjkljiva animacija oseb; in sadistična potreba po natančnosti. Vsak element je treba izvesti domala perfektno, sicer gre ritem po zlu (težavnostnih stopenj ni), in čeprav trdo delo ponudi nekaj užitka, je frustracij obilo. Free Running ni Tonček, kjer poskušaš, se polomiš in si čez vdih nared za nov poskus: je metodičen, počasen, naporen špil, ki te kaznuje z najedajočo okornostjo športnika – s tem, da je za mnoge odgovoren sam. Vse to pa je v posmeh tako free runningu kot parkourju in za nameček nič kaj zabavno!



Prisoten je standarden način za dva na vodoravno ali vertikalno razdeljenem zaslonu, poln ponovljenih ali rahlo porihtanih izzivov iz enoigralstva.

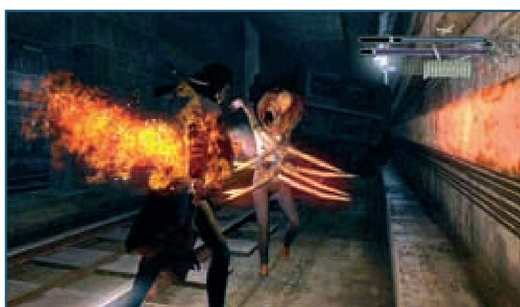
58 *Ultimativna figura: Sneti , ki se s čekani drajsa po zidu. Milijon točk!*
PS2 / PSP — Ubisoft

Bullet Witch



V obrambo lahko predse postaviš zid, ki traja nekaj sekund in ti omogoči premestitev. Ampak na kako taktiko pozabi!

Kako zlata vredne so odlične igre, ti postane jasno šele, ko si poklicen opisovalec. Tedaj moraš preizkusiti ves šoder in ob tej bolečini se naučiš ceniti maloštevilne bisere. A celo v tem morju gnoja ležijo posebej črvivi drekci, ki jim navadno sranje spoštljivo odstopa prostor za nemoteno gnitje. Recimo TMNT, Bad Day L.A., X-Men 3. In Bullet Witch.
Iz tretje, rahlo stranske perspektive nadzorujemo v črno odeto Alicio, baburo z orjaško metlasto pokalico in zalogico magičnih sil, ki v bližnji prihodnosti crkava demonsko zalego. Drobnarijam, kot so zanimiv zaplet, dobri liki in logičnost, se sprani štoriji ne zdi vredno posvečati. Namesto tega je v redkih animacijah več pozornosti namenjene nastopaškim pozam v slogu zanič animejev. Podobna dvojnost prežema igranje. Špil se nameni biti adrenalinska, ne čisto plitka streljačina, kjer se trosenje svinca meša z rabo coprnij in katere premišljeni tempo spomni na Resident Evil 4. V razrušenem urbanem okolju postavaš v zaklonih, počasi stopaš naprej in rešetaš z neskončno zalogo streliva, kaznovanje pa dopolnjuješ z ofenzivnimi čirulami-čarulami. Mednje spadajo pehanje objektov, kot so avti, kar prispeva eksplozije in zdrobljene ostudneže, strela, tornado, nabadanje na trne vrtnic (ah, ženske) ... Ker je udeležene dosti fizike, je raztur okolice zanimiv, in res obstajajo trenutki, ko naletiš na solidne obračune. A vse skupaj ob daleč večji količini neumnosti izpade enako smešno in zlagano kot fabula. Krivci so neznansko plitko igranje brez fines, ki ga vlaganje izkušenj nič ne popestri. Zoprno okorna junakinja. Vsega skupaj kakega pol ducata vrst tipičnih, invalidnih sovražnikov, od tega dva ali trije apn šefi. Bedna umetna pamet. Duhamorne, prakovotniške stopnje, nabite z enimi in istimi zehalnimi boji. Tečno razporejene nadaljevalne točke. Manko jasne poti naprej, kar vodi k nehotenemu blodenju. Kljub temu skromna dolžina petih, šestih ur. Par luštnih učinkov, a v splošnem kockava, grda grafika. Neobstoj multiplayerja. Čeber tehničnih kavljev: trzanje ob objektih, sovražniki, ki streljajo skozi zidove, slabo zastavljeni dosežki. In naposled vseprežemajoča, skoraj fizično otipljiva dolgočasnost.
Dejansko je edina prava zasluga Bullet Witch ta, da se ob njej zaveš, kako dobri so njeni sorodniki Gears of War, RE4 in Lost Planet!



Bullet Witch je ena redkih iger, ki so jih za XB360 naredili Japonci. Mar bi se držali playstationa.

32 *Sneti vidi čarobnost pričujoče igre v tem, da ob njej ni storil samoumora.*
xbox 360 — Atari

Blue Dragon



● Corporeali so übermočni specialni napadi, ki žoknejo vse sovrage in ti povrnejo magične točke. Škoda, da jih dobiš šele čisto na koncu.

Ko so najavili, da se bo za Blue Dragon po Chrono Triggerju ponovno združilo sanjsko moštvo japonskega frpjaštva, so množice od veselja zaploskale z ritmi. Akira Torijama da bo ustvaril like, Nobuo Uematsu da bode poskrbel za muzikalno podlago, duhovni oče in legenda japonskih frpjk Hironobu Sakaguči pa da bo spisal epsko, srce parajočo štorijo, ki ji ne bo para in bo vredna frpjke naslednje generacije. In skorajda jim je ratalo.
Mogoče smo pričakovali preveč ali nekaj drugega, toda Modri zmaj ni frpjka, ki bi odvzela prestol najboljšim Končnim domišljijam. Za to ji manjka tisti vau efekt, značilen za zadnje epizode Squarove serije. Zatakne se že pri zgodbi, ki je sicer luštna in zabavna, široke epskosti pa ji ni moč pripisati. Trije mladostniki iz idilične vasice na robu sveta dobijo moč čarobnih senc, ki jim omogočajo uporabo magije. Tekom štorije se jim pridružita rumeni škrat in hladna vojakinja, oba z modrimi sencami, ki imajo važno pripovedno vlogo. Samo z njimi je namreč moč premagati zlobnega starca Neneja, ki nadleguje svet z umetno ustvarjenimi naravnimi katastrofami. Vmes se najde kak zanimiv preobrat in to je v glavnem to. Ne trdim, da je zgodba slaba; ne, čisto solidna je, vendar ji manjka nekaj metrov globine, več ozadja in preteklosti likov ter, najpomembneje, prepričljiv zlobnež. Nene je proti legendarnemu Sephirothu pač navaden fičfirič. Drugače je z glavnimi igralnimi liki, s katerimi dobesedno odrasteš. Če so na začetku le tečneži s pubertetniškimi forami, ki požirajo živce (na to vpliva neprepričljiva sinhronizacija), jih na koncu vzljubiš in ti ostanejo v spominu.
Kar se bojev tiče, je Blue Dragon zvest japonski tradiciji, vseeno pa skriva več, kot se zdi na začetku. V poteznih bojih z druščino na eni in kanaljami na drugi strani lahko namreč magiji (in kasneje navadnim napadom) povečamo moč tako, da jo zamaknemo za nekaj potez naprej. Sliši se nespektakularno, vendar prijem skriva mešanico taktičnega razmišljanja in sreče. Merilnik za navijanje napadov se premika od coprnije do coprnije različno in od tebe je odvisno, ali se boš šel ziheraša, ki bo moč napadov navil manj in ne bo tvegal udarca sovraga, ali boš previdnost odvrgel. Bojevalni sistem kljub poteznosti ni počasen in se ga ne naveličaš, dočim k napetosti prispeva mlatenje z več beštijami naenkrat. Nekatere vrste njih se začno celo bojevati med sabo in ti tako odvzamejo nekaj dela. Sistem daje veliko svobode, prav tako pa odpade tečno grindanje, ki marsikomu zagreni večino frpjk. Masakri podležejo le dokaj pogostim grafičnim upočasnitvam pri bolj pompoznih napadih in v večjih temnicah. Predvsem v dveh to postane skorajda kritično.
Ko smo že pri temnicah: ne spomnim se frpja, ki bi toliko stavil na raziskovanje kot Blue Dragon. Stare zgradbe, gozdovi, gore, celo mesta – vse je ogromno, povsod pa se skriva kopica skrinj z bolj ali manj uporabnimi predmeti. Špil vsebuje velikanski površinski svet, ki ga je mogoče v celoti prečiti samo peš, če se ti ljubi. To je za marsikoga pomembno, saj tak svet v sodobnih frpjkah postaja ogrožena vrsta.
Pri pridobivanju novih sposobnosti pa igra spet ne odkriva tople vode, niti je dodatno ne pogreje. Vsaki od petih senc lahko pripišemo enega od osmih poklicev, tako kot smo vajeni iz zgodnejših Final Fantasyjev. Pri tem je osem nekam majhno število in gotovo bi prav prišla kaka posebnost, recimo hibridne sposobnosti, ki bi jih dobili z mešanjem dveh poklicev, oziroma kaj čisto frišnega, saj smo vse že videli pred več kot desetimi leti. Resda imaš na razpolago posebne sposobnosti, s katerimi lahko pred začetkom boja omamiš, privabiš ali odženeš sovrage oziroma z njimi manipuliraš še kako drugače. A tudi to ni novost.
Seveda Blue Dragon, kot se za velikopotezno frpjko spodobi, vsebuje kopico mini iger, ki so usmerjene predvsem strelsko, obilico stranskih kvestov in nadmočne ekstra šefe, ki ti sprašijo rit, če nisi stoodstotno pripravljen. Frpjaše s tristošestdesetico čaka torej dobrih petdeset ur dobrega, klasično japonskega bildanja likov – in razmišljanja o tem, da bi bil lahko Zmaj klasika, če bi mu dream team zgladil ostre luske.



● Avtorji so se zelo potrudili s številnimi vmesnimi sekvencami, ki so glavni vzrok, da špil domuje na treh dvoslojnih DVDjih.



● Dizajn beštij po Torijami: roza kakcu s kačjo glavo daj v roke sulico in imaš izvirno pošast. Spomni na DQ8.

79 *Jurčev zmaj resda ni moder, je pa zato vsaj tako velik.*
xbox 360 — Microsoft



● Pogoste upočasnitve so edini večji tehnični problem, ki tarejo špil. Marsikomu bo šlo to zelo na živce, drugi se ne bodo sekirali.



● Grafični slog je značilen za Akiro Torijamo: vsi, ki ste gledali njegove animeje in brali mange, boste prepoznali številne detajle.

Mercury Meltdown Revolution

Nu, pa je spit pršu cajt za en idrsk apis. Sam nje zatu, kab ta nauadna špraha teu zafartalet ki u Mejca pa jet u Trikratri na en deci. Ajja! Čist ajnfah tim riku, de je prilka taka, de je pršu špil, ka je taprau za Idrca. Ka paše kat kramp u bat ad berkmandlca. Kat kamne u rovte. Kat smrad zraun Nikaue!

Tu se prau. Hec je u tem, de imaš ena kuglca žiuga srebra – taka kat u žlikrafu, nu nu, se wiš! – ka je glidaš ad nawrh pa je pileš ki pa sam po stuopneh. Zej, ta špil je ži biu drgač na peespeju pa na peesdua, sam na wiiju je pa razširjen pa niki pasibnga. Tam s use skupi uanigau z gubca, tuki pa nagibaš dalinc, de srebru pauzi ki pa sam. Murm rječt, de je prou fajn abčutk s tem dalincem, de je use skap duost natančnu pa de špil gatau prdabi, ka je žukajne bel naraunu. Se zastupš, jele? Ma kwa češ druzga, ses z Idarje!

Nu, tak murš ti žiu srebru prpjelet da konca stuopne, umis ti pa uletavaje razne neumnast, ka te čeje akul parnjest, ad akulce da krišpindlau. Triba je rječma farba spreminet, de luohku griš skuz ta praua urata; sam ne sam tak, de bi ti ajnfah spremeniu pa šau, nje, je triba farbe mišet, tak kat sma ih u osnouni šul, ka sma uatrac ad rudarjev mil dnar sam za tri farbe (pa še tiste sa ble use na a – armjena, ardiče pa arjaua!). Nu, puol luohku srebru na manš kaplce razanigaš pa ga puol spit nazaj združiš, pa en kap enih uskih plat je, ka ti kugla mimgredi z njeh čafne, pa še bel uskih štapl, pa tak naprej. Murš kar duost pamislt, det rata, pa zraun še zla natančn bit z dalincem, pa welik stuopn je super narjenih. Fajn!

Je pa tut ris, de grafika ni lih nawimkwa pa zuok je bel zaneč pa špil ni loh opaznu bel napridn al pa drgačn kat na peespeju pa peesdva. Učasih je kešna stuopne, ži tam na začitku, duost zatežena, tuk, de te prime, deb hudiče biuga čez ouoknu zafasau, špil ti pa hmal neč več nječe pamagat s kešnmi namigi. Gledi na tu, de je niuojeu uеč kat stu pideset, bi luohku ene surte kriule patigln, al pa usaj mal buli use skap uštimal. Češ, jele! Usaj en tuk nelinearnu je use skupi, de te prezgudej na mine. Kamera tut ni kamut skuz drizat s kriščem. Pa še niki je. U Amerik ta rič predajeje za duajst dolarjeu, kar je super. Nu, pr nas čeje mit pa šterset evrau! Zej pa na wim, če ih tuk kašta, ka dajeje nutr ti evropske šprahe, al sa pa sam pagautni. Bel gwišnu tu ta zadne. Pa še idršne nisa nut dal. Pasi!



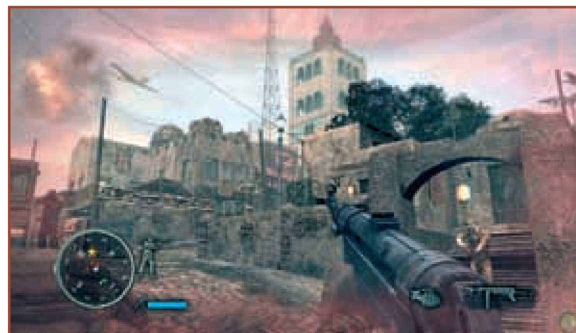
Za lažje razumevanje na natlačenki poiščite preveden tekst in video fajl z avtorjevim pripovedovanjem!



Še prevod opisne vrstice: "Sneti take živosrebrne konfete poje za zajtrk. Idrijci smo Damjani Murki!"

76 *Sneti take žiusrebrne konfete paflesa za fruštk. Idrci sma dici!*
wii — Ignition

Hour of Victory



HoV je dokaz, da grafični pogon ne pomeni dosti. Imeli so Unreal Engine 3, toda podoba je vseeno okorna.

Agro! Juhuu, Agrrrooooo! Evo, še en ruski špil zate! <mrtva tišina> Ušel. No, itak nima xboxa 360, pa še Hour of Victory ni ruski špil (sklamfali so ga pri ameriškem N-Fusionu). Se pa dejansko igra tako, kot bi ga sprogramirale z vodko nalite babuške med mlatenjem boršča. Odlično se bo podal na PC k vsem njegovim tipičnim stalinizmom, ko Midway izda nameravano predelavo ...

Torej, HoV je prvoosebna streljanka za časa druge svetovne vojne. Na strani zaveznikov pokaš Švabe v povprečno dolgi kampanji, ki te ne pelje skozi velike bitke, marveč te drži pri strani oziroma v zaledju. Na sporedu je malodane vse, kar smo izkusili v poplavi WW2-nažigačin: poleg klasičnega rešetanja vdori v hiše ter utrdbe, branjenje položaja, reševanje talca, furanje tanka, sedanje za protiletalski top, grabljenje mitraljezov, tiholazenje ... Izvirna skuša zadeva biti predvsem v tem, da pinjau delaš v koži treh soldatov (komandosa, ostrostrelca in operativca), med katerimi izbiraš na začetku misij. Zahvaljujoč posebnim sposobnostim lahko modeli skozi stopnje napredujejo na malce svojstvene načine: eden po vrvi spleza na streho in zelježerce popoka od tam, drugi vlomi ključavnico, tretji odrine težko reč.



Še en smešen element so Nemci, ki so s svojimi svetlečimi zverskimi očmi in pepelnato kožo videti kot zombiji.

A kakor se to sliši častihlepno in zanimivo, je izvedeno slabo. Butasto je predvidevati, da je samo en od komandosov tak motoričen neidiot, da zna zlesti po špagi, in na moč debilno se počutiš pred ključavnico, v katero lahko streljaš do onemoglosti, pa ne boš prišel skozi vrata, če nisi izbral prave osebe. Itak so nivoji majhni in nerazvejani, tako da gre za element, ki je daleč bolj impresiven na zadnji strani škatle kot med igranjem. Mar bi se N-Fusion potrudili z osnovami, ki šepajo na vseh koncih in krajih! Grehi so nenatančno vodenje merka, nizko število sličic na sekundo, zanikrna umetna pamet, odsotnost kakršnekoli pametne zgodbe in interesantnih likov, prežvečene ter nezanimive strelske situacije in repetitivna akcija. Največji smeh so skrivalne misije, kjer nimaš povoda, da bi sploh bil potuhnjen. Trije multiplayerski načini, torej deathmatch, moštveni DM in tolovajstvo zastave, bi bili pogojno zabavni, saj karte niso slabo zastavljene, če jih ne bi moril očiten lag.

Neznebljiv je občutek, da gre za amaterski mod, ki konkurenci v slogu CoD ne seže do škornjevega podplata, vseeno pa predrzno nosi polnocenovno nalepko. Agro, nabavi 360ico. Naslednjič ti tak rusizem ne uide.

20 — *Sneti in najslabša streljačina za xbox 360. To se ne konča dobro.*
xbox 360 | Midway

Big Brain Academy

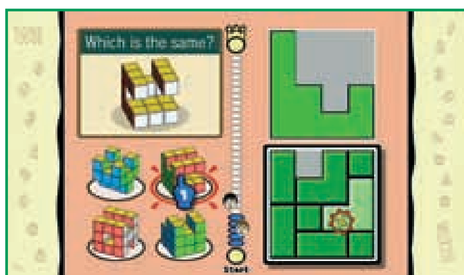
Da je celo grafika v enakem rangu kot na DSovem izvirniku izpred dobrega leta, je temule špilu kaj slaba popotnica. Igrice za večanje možganske mase so sicer nove in dodano je večigralstvo z miiji, to pa je glede svežine in naprednosti vse.

Pozdravi nas znani doktor v obliki razmočenega kikirikija, ki v uvodnem zaslonu redno utruja z nepotrebnim govoričenjem. Panog je vnovič pet in vsaka premore tri mini igre. Spomin napenjaš ob pokritih kletkah s ptiči, prepoznavaš telesa, pokaš oštevilčene balone, mozgaš ob postopno ostrečih fotografijah, kup likov obstreliš v zahtevano obliko in podobno. Pri tem je uporaba wiiljinca tako osnovna, da bolj ne bi mogla biti. V zaslon ga moliš izključno za kazanje in klikanje, o kakem stresanju, mahanju, dorisovanju ali sklopitvi z nunčakom ni govora. Se pa paličica vsaj zelo vživi v dogajanje in te skozi hreščeči zvočniček razburjeno spodbuja ali kara, če ga pokronaš. Hitrost in natančnost sta nagrajena z medaljami in ko vse tri težavnosti ozaljšaš z zlatom ali prestižno platino, se odklene ultimativna zafrknjenost.

In to je vse. Kje pri hipokampusu so dodatne odklenljive vaje in druge dobrote? Saj ne rečem, zasnova je preizkušena in nenapačna, a na karte zanimive novosti ne more več igrati. Vsebine je za trideset evrov (spet) kričeče premalo, zato je za puščavnika špil še posebej nepriporočljiv. Žal pa z njim pretirano zadovoljna ne bo niti družba. Hitrostna tekma na razdeljenem zaslonu je edina sočasna dejavnost za do štiri ljudi (ali enega v boju z duhcem, kjer je rezultate kolegov mogoče naložiti po spletu), dočim si pri ostalih dveh, dosti bolj bledih načinih mečeš daljinca iz rok v roke. Pri sodelovalnem maratonu se jih osem trudi brez kisika, em, kiksa odpikati čim več igrick, medtem ko je kviz podhranjeno izbiranje izzivov s kartic.

Tako lenoritno skopirati staro uspešnico z ročne drkalice in računati na to, da nategunstva ne bo nihče opazil, je račun brez DDVja. Cooking Mama se je opekla z vrelim oljem, Big Brain Academy pa cepne na lastnem izpitu. Je tega wiiju res treba?

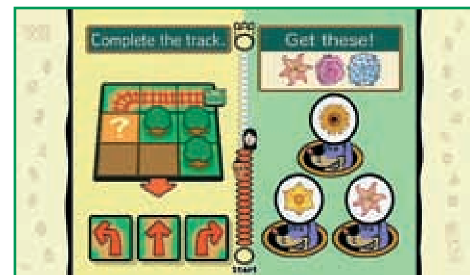
58 — *Navi si stehta možgane, a ji potem ne gredo nazaj v lobanjo.*
wii | Nintendo



Intuicija, ki jo iz igralca potegnejo tele prostorske nalogice, zna kar presenetiti.



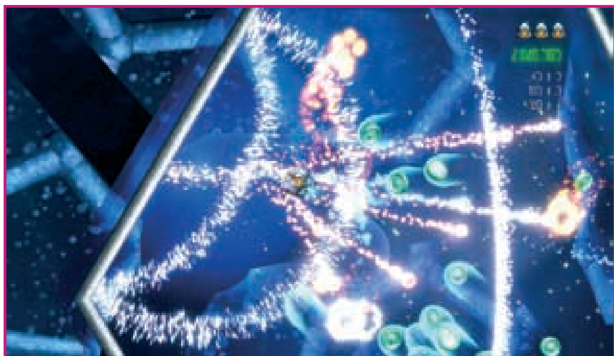
Balončki so šolski primer enostavne, dostopne minice. Višje težavnosti gredo tudi pod nulo.



Nabijajoč v dvoje se trudiš buljiti v svoj kos zaslona, a redno oprezaš, kako gre sosedu.

BLAST FACTOR

Prezrtost je stanje, ki se ga razvijalci najbolj bojijo. Niti ne tisto finančno – Blast Factor se je recimo prodajal dovolj dobro, da so razvijalci Bluepoint Games že spedenali razširitev. Ne: gre za mlačen odziv skupnosti, ki ne dojame genialnosti izdelka. Geometry Wars Retro Evolved? Mnenja se krešejo. Mutant Storm? Tudi. Super Stardust HD? Forumi brnijo. Kaj pa Blast Factor? Črički.



Jaja, še ena od zgoraj gledana nažigačina. Ampak ne bejžat, ker je res dobra. <se ozira> Juhu? <samo veter in puščava> Kdorkoli?

Ampak špilič si takega pehanja v ozadje ne zasluži, saj gre za eno najboljših dvogobičnih (leva gobica usmerjanje, desna pinjau), od zgoraj gledanih streljank. Z ladjico tokrat pokamo viruse in bakterije, pri čemer statični zasloni predstavljajo notranjost človeških celic. Luštna, samosvoja podoba, ki si nekaj sposoja pri Mutant Stormu, in navdušujoče biološko zvokovje v tehniki THX pripomoreta k vzdušju, dočim za mirne živce poskrbi kot britev oster nadzor, ob katerem veš, da si za vsak krepot kriv čisto sam. Vendar je nažiganje obogateno s finima hakeljcema. Prvi je bullettimovsko upočasnjevanje akcije za kratek čas, kjer se pogled približa, svetloba iz tvojega plovilca pa večino kanalj obrne stran od tebe. Drugi je pak uren nagib sixaxisa, da tekočina v celici, po kateri vse plava, vzvalovi in kanalje premakne levo ali desno. S kombiniranjem nažiganja z običajnim orožjem ali bonusnimi, ki trajajo kratek čas in jih ne prenašaš med nivoji, upočasnjevanja in valovanja je dogajanje v Blast Factorju otipljivo samosvoje, kar je opazen dosežek.

No, največji dragulj je odlično načrtovana akcija, ki se more zlahka postaviti ob bok kraljem podžanra. Vrste in vzorci premikanja sovražnikov so raznoliki ter dodobra premišljeni, tempo in adrenalin pa sekata v izurjenem plesu naraščanja in pojemanja, ki ga dosežejo le najboljši oblikovalci. Malodane slehernì nivo je doživljaj – nakar navduši še en element. Jasno je, da so skupki nasprotnikov vse težji, toda pot naprej v okviru posameznega sklopa celic določaš sam. Če nivo opraviš solidno hitro, namesto v lahko celico napreduješ v srednje težko, če se podvizaš, pa v najbolj zahtevno. Tako si zmerom deležen sebi primernega izziva. V slogu čebeljega satovja tako prideš do šefa, ki je navadno ubran na vižo obračajočega se ali naokoli švigajočega jedra, ki se raznoliko odpira, zapira, strelja in bljuva kanaljice, ter nato do sledeče gruče okuženih celic.

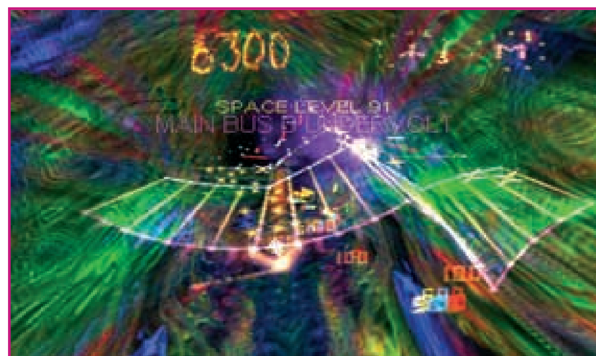
V Sonyjevi evropski spletni trgovini so BF iz neznanih razlogov ukinili (morda je spet gor), zato pa ga imajo v ameriški. Evropska verzija vsebuje sodelovalen in tekmovalen multiplayer za do četverico na enem PS3 (nalinijskega ni), ki ga je treba za čezlužno dokupiti. Stane 3 dolarje. Imajo pa Ameri za 5 $ že na voljo razširitev – obilni in orenk kakovostni Advanced Research, ki na staro celino zamuja in prinaša nove nivoje, sovrage, orožja, ozadja ter šefe. Bolj kot dodatek je to nov špil, ki si s starim deli le osnovno mehaniko, dočim je igralnih posebnosti ničkoliko. Osemnajst dolarjev skupnega stroška resda ni malo, toda vsebine je na ta način obilo, tako eno- kot večigralske, špil sam pa je odlično načrtovan. Prezrtost, ki ga spremlja, je docela neupravičena! ***Sneti***

Sony **playstation 3** **10 $ + 3 $ + 5 $**

SPACE GIRAFFE

Če bi delali revijo za seniorje, bi lahko semle napisal zgolj, da je Vesoljska žirafa nova igra Jeffa Minterja, ki si s Tempestom 2000 deli grafično estetiko ter smisel igranja, in vse bi bilo jasno. Štirje bi takoj šli na Xbox Live Arcade dolpobrat zadevo, ostali bi se neprizadeto vrnili k Bombermanu.

A večina bralstva je tako mladega, da so štiriindevetdesetega, ko je ekscentrični Jeff sprogramiral predelavo avtomatnega Tempesta iz leta 1981 za jaguar, nekateri še skakali fotru po jajcih, mnogi pa so se komaj izlegli. Zatorej velja povedati, da je SG neobičajna arkadna nažigačina, v kateri od zadaj gledaš svoje plovilo – križanca



Vrhunska zabava, če se ga nacediš ali drugače spraviš možgane v alternativno stanje ter špilaš na 127-centrimetrski plazmi.

med žirafo, električnim pobijalom komarjev in vesoljsko ladjo Enterprise – ter pokaš, hm, reči, ki skušajo počiti tebe, od skrotovičenih x-wingov do rastečih kvazi rož. Po vektorski mreži se lahko premikaš samo levo in desno ter enako usmerjaš curek izstrelkov, ki iz 'žirafe' brizglja samodejno, so pa mreže na vsakem od stotih nivojev različno oblikovane. Kar ne pomeni le, da so nagnjene sem ali tja, ampak da tvorijo odbite geometrijske figure, ki mestoma zahtevajo aliensko prostorsko predstavo. Z odstranjevanjem gnid daljšaš varno območje, ki se nenehno plazi proti tvoji osnovni črti, za čim večje število točk in spodobno besedno oceno, pomešano med hecne angreške internetizme v slogu "You are success!", pa barabinčkov ni dovolj pokati na daleč, temveč jih je treba spuščati blizu in jih odstranjevati v paketih. Nakar pogledaš na uro in vidiš, da je tri zjutraj, ti pa imaš oči kot šalčki dreka.

Zakaj? Zaradi pretiravanja z neonsko zunanjostjo. Stopnje so resda oblikovane subtilno, krivulja napredovanja je prefrigana in cena je tako nizka, da se človek ne sekira, čeprav mu igra naposled ni všeč. Toda Minter je na račun brezkompromisne retro zunanjosti, ki bi se odlično podala žurom v Gavioliju, in tripi zvoka, ki marsikaj prispeva k igranju, žrtvoval preglednost in natančnost. Zahtevnost je namreč visoka, špil pa je gnusno nepošten, ko te zbombardira s toliko prekrivajočimi se učinki, da ti uspe ostati živ le z izdatno pomočjo tete Fortune. Zato ga bo naposled dojelo le nekaj orenk predanih posameznikov, ki ga bodo s svojimi zgodbicami spremenili v kult. Glej no, kot Tempest 2000 ... ***Sneti***

Llamasoft **xbox 360** **5 EUR**

WARHAWK

Za tiste, ki nimate časa brati in bi radi nemudoma izvedeli, kaj je Warhawk, naj bom kojci nedvoumen: zadeva je poarkaden Battlefield 1942. Evo, zdaj lahko greste spet gledat 300 na blu-rayu ... ali pa nadaljujete s čitanjem opisa.

Ste še tu, kaj? Ourajt. Warhawk najprej definira totalna odsotnost vsakršnega enoigralskega modusa oziroma izključna posvečenost multiplayerju – bodisi na enem PS3, kjer se lahko na razdeljenem zaslonu spopadejo štirje, bodisi na liniji, kjer namenski ter lastno izdelani strežniki podpirajo do 32 sodelujočih naenkrat. S povprečno znanim izvirnikom s playstationa 1 spred enajstih let ima špil tako bore malo skupnega, razen tega, da si delita naslov in istoimensko futuristično letalce, sposobnega navpičnega vzletanja ter pristajanja. Poleg dotičnega je iz tretje perspektive moč voziti tanke in džipe (na vsaki karjoli je več aktivnih položajev), sedati v par vrst stolpičev in se bojevati peš, kjer naokoli pobiraš orožja, kot so strojnica, nagazna mina, ognjebljuv in bazuka. V treh od štirih modusov se direktno strelјaš (deathmatch, moštveni DM, dogfight – samo z warhawki), v četrtem loviš zastavo, v petem in ključnem pa zavzemaš nadzorne točke. Ja, tako kot v Battlefieldih, le da imajo tu punkti tri stopnje pomembnosti, ki določa, kolikšno cono okrog sebe nadzorujejo.

Nedolgo po tem, ko špil pobereš iz Playstation Stora ali ga kupiš v trgovini (v Evropi vanje pride v drugi polovici septembra; verzija na blu-rayu bo igralno enaka spletni, le da bo zaradi priloženih modrozobih slušalk z mikrofonom dražja za kakih 15 evrov), ugotoviš, da je zasnova sicer slična PCjevemu starosti,



Na samotnem PS3 se lahko pomerijo največ štirje masakratorji, na splet pa se lahko s posamezne konzole napoti le eden.

da pa je igranje hitrejše in enostavnejše. Vse leti kot sneta sekira, celo tanki so okretni, da je kaj, poseben žur pa je v zraku, kjer warhawki gladko preklapljajo med lebdenjem ter vodoravnim letom, pobirajo jasno označene bonuse v obliki dodatnih orožij ter opreme, rešetajo, bljuvajo rakete, izstreljujejo vabe in se v dogfajtih vrtinčijo eden okrog drugega. No, daleč od tega, da bi bili neranljivi, saj jih drugi piloti in stolpiči požrejo kot volk ovce, dočim njih spet ogrožajo drugi. Vse skupaj je uravnoteženo, hitro priučljivo, zabavno, netežavno nadzorljivo (tudi z nagibanjem sixaxisa, kar deluje presenetljivo v redu) in zadegano v luštno grafiko ter na spretno oblikovane karte.



● **Grafika je celo malo boljša od idealiziranega spomina, ki ga imam na izvirnik s PS1. Pomislite, to je velik kompliment!**

Škoda le, da je teh malo – peterica v prav toliko velikostnih variantah – tako kot je nekam skopo odmerjena ostala vsebina. Trideset evrov se ne sliši veliko za igro, ki jo lahko igraš dneve in tedne, posebej z ljudmi, ki jih poznaš, saj takrat spoznaš solidno globino ter število zvijač. Ni pa to špil, ki bi ga besno študiral, in je namenjen predvsem urnim spopadom, ki se začno vsaj malo preveč očitno ponavljati. Grehi so majhna količina prizorišč, samo tri vrste vozil, le drugače pobarvani sprti strani, odsotnost treninga, manko vsakršne enoigralnosti in botov, nepodpora vodom (lahko jih zgolj simuliraš tako, da izklopiš čvek z nezaželenci), neobstoj poveljniškega mesta, ki je v Battlefieldu 2 močno povečal nabor taktik ...
Prav tako ne more Warhawka igrati nihče razen lastnika tistega računa na PS3, skozi katerega je bila igra kupljena. Največja težava pa je, da se igra docela zadovolji s stopanjem po dodobra shojenih večigralskih poteh, ki jih je mnogokdo prehodil že prevečkrat.
Solidna nepuščavniška zabava na klasičen način, torej, nič več – in nič manj kot to. ***Sneti***

Sony playstation 3 30 EUR

CATAN

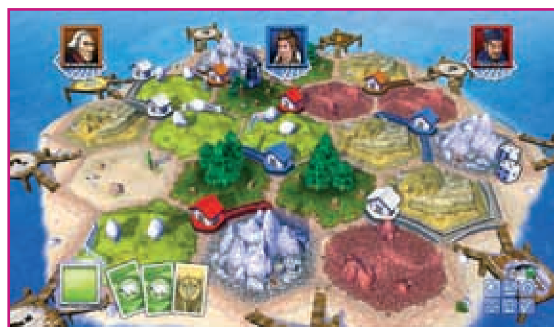
Naseljenci otoka Catan so med namiznicami pojem, o katerem se je nazadnje obširneje razpisal StricBedanc v Jokerju 147 (id članka na stranki: 1898). Nekaj poskusov elektronizacije je sicer bilo, vendar je tale za xboxov Live Arcade bržkone najbolj prepoznaven in bo katanjenje približal mnogim, ki se doslej z njim še niso zares srečali.

Pravila so nespremenjena, predstavitev pa osnovna, a luštna in osredotočena na bistvo: zložno, zadovoljujočo kolonizacijo deviškega otoka. Ta je sestavljen iz šesterokotnikov, ki predstavljajo različne vrste terena. Gozd daje les, travnik volno, planjava žito, gora rudo in gričevje glino. Vsako polje ima dodeljeno številko in ko kocki navržeta ustrezen seštevek, dobijo kartico s pripadajočo surovino vsi, ki imajo v bližini postavljene bajtice. Seveda se verjetnost od vsote do vsote razlikuje, zato koristijo označbe, ki povedo, okrog katerega heksagona se statistično najbolj splača naguždvati. Surovine investiraš v ceste in naselbine, s katerimi se širiš po otoku. Veliko vlogo ima pri tem izmenjavanje robe s soigralci, ki ga omogoči fin in intuitiven vmesnik. Za zmago je potrebnih deset točk, ki jih je poleg gradnje moč dobiti tudi s srečno roko pri nakupu kartic razvoja. Pogled na ploščo je izometričen in ga je moč približevati, oddaljevati ter vrteti, poleg klasičnih ploščatih šestkotnikov pa je na voljo okrancljan, a manj pregleden reliefni način.

Igrati je moč proti dvema ali trem soovajalcem, kjer umetna pamet ni od muh. Preoblekli so jo v zgodovinske osebnosti, kot sta Kleopatra ter Aleksander Veliki, od katerih ima vsak svojo osebnost in taktiko najedanja nasprotnikom. Dodatnih šest, med njimi Cezar in Jovanka Orleanka, je dokupljivih za dobra dva evra. Lokalnega večigralstva ni, ker pred kolegi ne bi mogli skrivati kart in jih jeziti z zlobnimi presenečenji. Za pravi žur je torej treba na splet. Nerangirane partije omogočijo nažiganje s prijatelji in prilagajanje nastavitev, recimo števila nasprotnikov in časovne omejitve na potezo. Pri rangiranih so parametri vnaprej določeni, zato se včasih načakaš, preden se nakapljajo štirje igralci, kajti tu silicijevi vskočijo le, če kdo predčasno pobegne. Kamerice špil ne podpira, tako da je komunikacija omejena na nekaj prednastavljenih fraz in čustvenih izbruhov. So pa strasti otipljive in čeprav je potek počasen in lagoden, bitke premorejo vzdušje in pol. Sicer redko, a vseeno se zna zgoditi le, da špil zmrzne ali začne čudno razdeljevati dobrine, da gre ves dotedanji trud po jurčke. Bolj izkušeni katanci bodo ponergali tudi, da zraven ni Mornarjev, kamoli Mest in vitezov, vendar za tretjino cene papirnate inačice vseeno dobiš veliko igranja.



● **S takole roko si je že mogoče privoščiti novo naselje in prekrižati račune ostalim, ki mečejo oči na isto vabljivo parcelo.**



● **Reliefne ploščice so srčkane, vendar nepraktične. Cifer na poljih recimo ne kažejo in moraš za to stiskati knof, prav tako ne sedejo slabo prepoznavne ceste. Pomoli predstavljajo pristanišča, ki so alternativni način izmenjave surovin.**

Za zelence prijazno poskrbi učinkovit uvajalni način in ker je poznavanje te moderne klasike del splošne izobrazbe, je inačica za xbox 360 odličen način za širjenje obzorij. Kaj torej še čakate? ***Navi***

Big Huge Games xbox 360 10 EUR

CRAZY TAXI: FARE WARS

Crazy Taxi, vozniška arkadica s preloma tisočletja, je bila za svoje čase precej napredna. Ko si se s svojim taksijem fural po še kar obsežnem mestu, pobiral stranke, jih z noro hitrostjo prevažal do destinacij, se ogibal prometu, driftal, frčal po luftu in pedenal mini igre, si v bistvu obdeloval podlago za Grand Theft Auto, ki niti danes ni slaba. Problem je, kot že tolikokrat, v predelavi.



Pogoj za uživancijo v taki preprosti igri(ci) je dobra predelava. Fare Wars z njo obdarjena ni.

Fare Wars ni nič drugega kot Crazy Taxi 1 in 2 v enem paketu ter z dodanim bližnjim multiplayerjem (ad hoc), v katerem se s še eno osebo, ki mora imeti lasten izvod špila, borita, kdo bo nabral več cekina. Enoigralska vsebina je identična stari z dreamcasta, kar bi bilo načeloma čisto zabavno, saj je Crazy Taxi kot nalašč za deset minut prenosne zabave. Pač prižgeš, noriš, ugasneš. Ampak vse skupaj pokvari slaba konverzija. Hitrost, ki je bila bistvena za uspeh izvirnika, je tu kvečjemu polovična (celo čas teče počasneje, heh), medtem ko je driftanje precej težje kot na sobni konzoli. Deloma zato, ker je občutek pri zavijanju in nadzorovanju odnašanja zadka neposrečen in nenaraven, deloma pa zaradi grafičnih napak, ki te znajo stati natančnosti, ter čudne nagnjenosti avta k trkanju v objekte, ki se zdijo še dovolj oddaljeni. <z naglasom pakistanskega taksista> Thank you, don't come again! **53** ***Sneti***

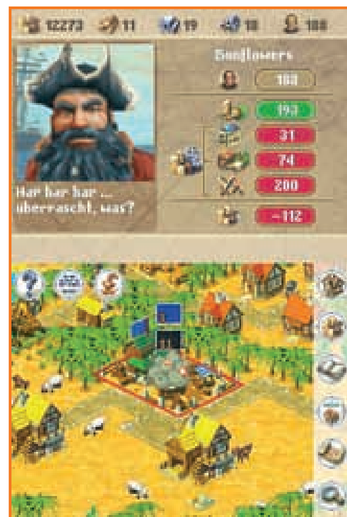
Sega **PSP**

ANNO 1701

Za razliko od SimCityja Anno 1701: Dawn of Discovery, DSov odvrtek najbolje prodajane nemške serije iger, ni ne bistveno poenostavljen, ne okorno predelan. Frankfurtski Keen Games so širitveno strategijo z abakov malodane perfektno prilagodili okolinosnemu formatu, hkrati pa v veliki meri ohranili njeno globino ter zvesto povzeli legendarno nalezljivost. Tako se dela!

Od modusov sta sicer na voljo neskončni peskovniški in soliden multiplayer za do četverico bližnjih DSovcev (vsak potrebuje svoj modul), toda meso špila je enoigralska kampanja s štirinajstimi misijami. Ta v miniaturni, a zadovoljivi štorijici spremlja širjenje Evrope v Novi svet – obljubljeno deželo, ki se razgrne v izometričnem pogledu na barvito 2D grafiko, nabito s statičnimi ter gibljivimi podrobnostmi. Že začetne odprave, v katerih te na enem od ne pretirano velikih otokov, obkroženih s širnim morjem, Anno prijazno nauči igranja, dajo vedeti, da pred tabo ni nedomišljena konverzija s PCja. Vmesnik na nadmočno intuitiven način omogoča prodor v bistvo, se pravi gradnjo mest, podložno soodvisnosti gospodarstva in prebivalstva. Ne mine pol ure, ko že spretno vihtiš peresce, bliskovito izbiraš opcije iz krožnih ter roletnih menijev ter v realnem času razporejaš zgradbe in ceste. Penkalo se izkaže za vsaj tako udobno kontrolno metodo kot miška, zlasti ker se Annu kljub veliki količini grafičnih podrobnosti in svobodnem pomikanju zaslona redkokdaj kolcne. EA, uči se.

In še dobro, da je vmesnik spreten, sicer bi ti Dawn of Discovery kmalu zrastel čez glavo. Že v tretji ali četrti odpravi špil namreč sname rokavice in skozi alineje, ki jih je treba izpolniti, zahteva delež pozornosti, neznačilen za prenosne strategije. Naseljenske bajte se levi-



Arrr! Prrrrihajammm, da vam posilim muflone na šanku krčme!

jo v meščanske in aristokratske, kar prinaša več cekina od davkov, a le, če so tu ceste, občinske usluge (policija, bolnišnica, gasilci) in zahtevane stavbe (kapela, cerkev, gledališče, palača ...) ter če obstaja reden priliv dobrin, od hrane in lesa do draguljev ter čokolade. Dobrine nastajajo v gospodarskih poslopjih, katerih produkcija je spet odvisna od infrastrukture (ceste, tržnice) in od vrste tal. V gore zadegamo rudnike, v gozdove gozdarja in ob plantaže kakava čokoladarja in čebelarja, poleg kmetije s pšenico sodi mlin, ob nasadu bombaža najbolje deluje krojač, ovčjereja daje platno ... Nabor bajt je resda manjši kot na peceju in se kmalu izčrpa, toda hec ni v stalnem večanju obsega tistega, kar lahko postaviš. Anno se raje ustavi pri obvladljivi količini dotičnega, nakar hoče dosti mikroupravljanja in pazljivega menedžmenta obstoječega. Zaradi utesnjenosti otokov je treba dobro premisliti, kje bo kaj stalo in kako bo mesto delovalo v prihodnosti, medtem ko vsaka nadgradnja ali nova stavba povzročita nihanje prihodka. Za slednjega je treba upravljati z davki, se udejstvovati na trgu, kjer kupuješ in prodajaš dobrine, ter vklapljati in izklapljati stavbe. Vsaka požre toliko in toliko prihodka, toda če jih izključiš preveč, bosta padli produkcija in zadovolj-



Svetovalec je včasih tečen, ampak spočetka je nepogrešljiv.

stvo ljudi. Nakar je tu vojaško udejstvovanje: v ključnih stavbah rediš soldate, ki jih seliš med njimi in se tako upiraš napadalcem, kot so gusarji. Par nalog je dosti vojaško usmerjenih, kar prispeva dobrodošlo osvežitev. A tudi nasploh se špil ne upeha, saj so misije oblikovane vse bolj premeteno ter zapleteno in jih je treba kar študirati. S tem si dolgi igralni čas, ki zna seči v dvajset ur, vsekakor zaslužijo!

Škoda samo, da Anno za DS mestoma seže čez svoje meje oziroma omejitve formata. Zlasti na poznejšnjih stopnjah manjka grafov, tabel in podrobnejših podatkov o stanju gospodarstva, tako da moraš na lastno pest šnofati okoli, kaj ne deluje in zakaj prihodek crkuje. Jasno, to slednje je ena večnih lastnosti žanra, ampak Dawn of Discovery ti včasih da premalo orodij, da bi se s težavami pravično spopadel. Za igranje je na izbiro le ena stran, kar precej pa moti le en prostor za shranjevanje položaja. Tvoja civilizacija se namreč med nalo-

gami prenaša, odločitve pa lahko imajo v tako zamotanem sistemu dolgoročne posledice.
Za občasnega igralca Anno 1701 ni, saj je kompleksen, težak, zajeten in pozna malo usmiljenja do afnačev. Je pa nadvse priporočljiv za gorečega ljubitelja tovrstnih špilov (ali kar franšize Anno) na računalniku, ki svoje odvisnosti ne bi rad odložil niti na poti, v postelji ali v naravi. Ter za tiste razvijalce, ki si lomijo zobe ob tem, kako na dvozaslonskega malčka komajda okrnjeno prenašati igre z večjih sistemov! **86** ***Sneti***

Disney Interactive **DS**

GUITAR LEGEND

Nemudoma razčistimo: Guitar Legend ni uradna predelava Kitarskega heroja, temveč klon z malo spremenjenim naslovom in skoraj identičnim načinom igranja. Podobnost pa seveda ni naključna.



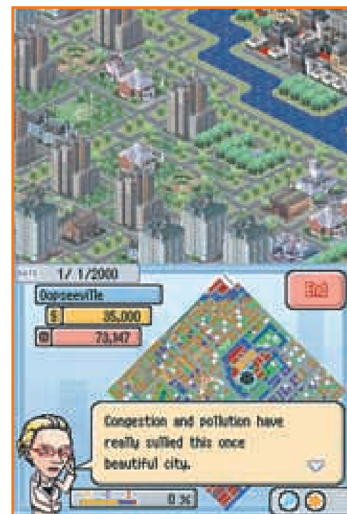
Za začetnike je na voljo stopnja, kjer pritiskamo samo na tri gumbe.

Si mlad kitarist, ki želi uspeti v glasbeni industriji, kjer si vreden samo toliko kot mesto na glasbenih lestvicah. Na dnu zaslona je pet trzalic, na katere je treba v pravem trenutku pritisniti, da se kitara oglasi, tebi pa se pripišejo točke. Enostavno. Ob pravilnem igranju se ti polni merilnik moči, ki ti lahko prinese dodatne točke in je ključen za doseganje najvišjih rezultatov. Pri izboru pesmi so se Gameloft nadvse potrudili, saj so izpljunili denarce za jerbas licenčnih pesmi, od Smoke on the Water in Run to the Hills do manj znanih komadov skupin Scorpions, Killers in Police. Vseeno ne gre pričakovati, da je kvaliteta priredb nadmočna. Komadi so prepoznavni, to pa je tudi vse. Večji problem sprva predstavlja igranje, saj je večina tipkovnic na modernih telefonih dokaj kompaktna, težje pesmi pa zahtevajo dobro mero natančnosti. A sčasoma se navadiš, čeprav mobilniki za tako sorto iger pač niso primerni.
Guitar Legend kajpak ne more nadomestiti velikega brata s konzol, je pa v redu za tiste, ki se nikjer ne morejo ločiti od navideznega brenkanja. V glasnejših prostorih vsekakor priporočam slušalke. **76** ***Jurec***

Gameloft **java**

SIMCITY DS

Ne glede na to, s katerega zornega kota – tistega starega SimCityjevca ali novopečenca – gledam na predelavo legende za dvozaslončneža, je reč okorna, dolgočasna in nepotrebna. Saj risanje industrijskih, stanovanjskih in komercialnih con, vsake v treh gostotah, ki se bolj ali manj hitro napolnijo z bajticami, je čarobno kot vedno. Na količino prebivalstva in s tem davke, ki ti polnijo blagajno, da lahko mesto kot župan širiš, vplivajo tako denarne obremenitve kot kakovost življenja. To zahteva vsaj malo pametno razporejanje con in zgradb, ki ruljo delajo srečnejšo / izobraženejšo / varnejšo, ter do neke mere modro razvejanje prometa. Manj štartnega cekina kot imaš in manj kot je na vnaprej določenem zemljevidu nerazgibanega ozemlja, pazljivejši je treba biti s sredstvi. Ne, magija pecejevega starca iz leta 1989 se še ni porazgubila.



Enostavnost platforme je v tem primeru žal cokla za igro.

Jo je pa EAju uspelo dodobra zatreti. Že v količkaj večjem mestu se premikanje zaslona nemarno zatika, v metropolah pa štekanje doseže epske proporce, kar silno ovira tako igranje kot vzdušje. Temu navzlic so mesta mrtva, skoraj brez prometa in življa. Tempo dodatno ubijajo pogoste dolgovezne debate z liki v županovih prostorih in trapaste, posiljene mini igre v slogu peresnega dotikanja ognjemetnih raket ter Božička, da nad mesto izpusti darila. Največjo škodo je pak utrpela poslovno-graditeljska plat. Ni več bavljenja z električno napeljavo in vodovodom, davki so precej manjši problem kot navadno in pridejo

do izraza šele na res težkih kartah, dočim se je moč s kriminalom, onesnaženjem in podobnimi tečnarijami enostavno boriti s početnim razporejanjem pravih stavb, pri čemer je gospodarjenje s prostorom opazno manj važno kot v Annu 1701. Levji delež izziva tako predstavlja risanje četrti, ki sledi enostavnemu, samoumevnemu principu, da stanovanjske in industrijske ne spadajo skupaj. Vse skupaj je v primerjavi z izvirnikom nekako tako kot Space Invaders ob Half-Life 2. Pa da ne pozabim omeniti neumnih svetovalcev, osebja, ki zahteva postavitev stvari, ki so že postavljene, manka večigralstva (namesto tega je tu bedno pošiljanje sporočil bližnjim DSovcem), samo enega prostorčka za shranitev mesta ...



Risanje con je praktično vse, s čimer se je treba baviti.

Ganljivo je videti, kako se izkušnjo trudi rešiti neminljiva zasnova v navezi z nekaj posameznimi scenariji. A vobče gledano je plitki, z malo vizije narejeni SimCity DS lahkoten, toda neposrečen eksperiment, ki ne bo zadovoljil niti nedeljskega igralca. **49** ***Sneti***
Electronic Arts **DS**

TALES OF THE WORLD

Serija Tales of ... je znana po hitrih akcijskih bojih, izvirnih likih, dobrih zgodbah in po tem, da redkokdaj pokuka v Evropo. Zato me čudi, da smo todle dobili prav Radiant Mythology, ki ga ne smemo šteti kot posamezno epizodo serije, temveč kot odvrtek, ki vsebuje kup najbolj priljubljenih likov iz preteklih Talov.

Kaka prava štorija odpade: vodiš po svoje oblikovan lik, ki mora preprečiti propad sveta Terresie, ki mu grozi neznana nevarnost. V roke dobimo po svoje oblikovanega nemega heroja, ki se prijavi v lokalni klub pustolovcev, kjer



Kljub luštni grafiki je špil ponavljanje. Enostavni boji in dolgočasne temnice niso prava motivacija.

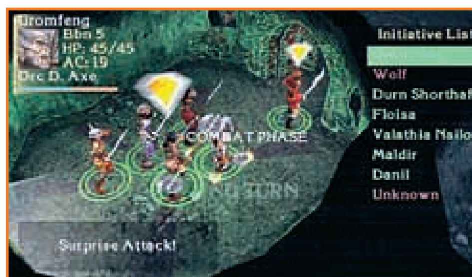
sprejema nove kveste in si tako služi slavo. Ko naberemo dovolj točk slave, gre zgodba naprej in postopek se ponovi. Vendar misije niso nič posebnega: ubij deset tistih beštij, nesi ta predmet v temnico, reši izgubljeno punco. Kul je, da lahko v druščino povabimo ljudi iz preteklih špilov, a to ne odtehta ponavljajočega se igralnega sistema.

Boji potekajo v realnočasovni, za Tales tipični maniri, kjer po prizorišču vodimo samo glavni lik, medtem ko za ostale skrbi umetna pamet. Za tepež imamo na voljo navadne in specialne napade, kolegom pa lahko naročamo, katero magijo naj uporabijo. Škoda, da po nekaj urah ugotoviš, da za zmago skoraj vedno zadostuje le nekaj pritiskov na X. Špil te namreč s sistemom točk slave prisili v nenehno grindanje, posledica česar so nadmočni liki. Svetla točka bi lahko bil sistem poklicev, kjer liku določamo in spreminjamo službe (vsega skupaj jih je deset). Toda zaradi nizke težavnosti je vseeno, kaj izbereš.

Tales of the World spočetka zna očarati, a po največ desetih urah od skupno tridesetih se ta čar spremeni v razočaranje, saj rutinskemu špilu manjka gonilne sile, najsi bodo to napeta zgodba, izvirni dialogi ali dobri spopadi, ki bi predstavljali spodoben izziv. **59** ***Jurec***
Bandai Namco **PSP**

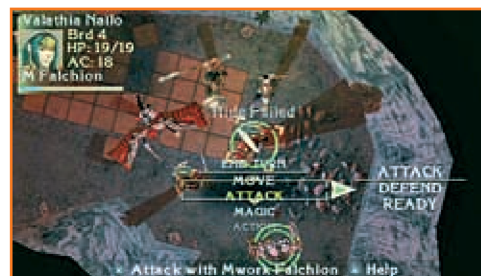
DUNGEONS & DRAGONS TACTICS

Po napovedih skupine Kuju naj bi bila D&D Tactics potezna frpjka za PSP, ki bi natančno upoštevala 3,5-izdajo pravilnika D&D, v slogu Neverwinter Nights za PC vsebovala urejevalnik stopenj in redno prejemala mode s spleta. Po oceni sodeč očitno ni tako, a preden izlijem žolč črni, raje najprvo poglejmo nekaj odlik. Kampanja se dogaja v deželi, kjer se odvija vojna med zmajema; enemu od njiju moraš pomagati do popolne prevlade. Končanje osrednjega kvesta zahteva izključno lazenje po temnicah in klanje kanalj, glavno gonilo pa so taktični boji v venomer zahtevnejših pogojih. S spretnim razporejanjem šestčlanske odprave v prostoru, formacijami, izrabo ozkih grl in poznavanjem sposobnosti likov napreduješ do 15. izkustvene stopnje ter se na koncu pomeriš z epskim šefom. Med odpravami kupuješ opremo. Docela starošolsko, torej. Moderna sta le nova poklica, psion in psionični bojevnik, ki čarata z umom.



Kljub delni nelinearnosti bodo spričo polžjega tempa igro ponovno končali le mojstri zena.

A bridko spoznanje pride že na prvi avanturi, ko vidiš, da je dogajanje potezno tako med bitkami kot izven njih. Med haranjem ne moreš premikati niti vseh članov hkrati, temveč vsakega posebej. Občutek nadalje kvari polžja animacija, tako da moraš za tekoče igranje vključiti hitri šahovski način. Žebelj v krsti zabavnosti so okorni meniji, ki zahtevajo večkratno potrjevanje slehernega opravila in ne nudijo bližnjic. Mera je



Grafični pogon ni ravno biser, a se med večjimi boji in na odprtih kartah vseeno grozno zatika.

polna, ko moraš n-tič skozi tri menije za izvedbo istega uroka ali specialke.

Če avtorjem manko urejevalnika še odpustim, je pomanjkljiva interpretacija namiznega pravilnika naravnost nezaslišana. Tako denimo lika ne moreš uriti v več poklicih, čarovnika ni moč specializirati v eni od šol čaranja, druid je izgubil spreminjanje oblik, lokostrelec nima rasnih nasprotnikov ... Ta frp zaradi kompleksnosti ni primeren za začetnike, zavoljo lukenj v adaptaciji pravil pa ga ne bodo požegnali niti znalci. Kot da to ne bi bilo dovolj, so morali zafrkniti še večigralstvo po ad hocu, kamor ne moreš uvoziti niti lastnih likov, marveč lahko uporabiš samo predpripravljene. Pomeriš se lahko v brezzveznem PvPju za štiri ali v co-opu za šest. Verjetnost, da boš pri nas našel soigralca, je itak nična.

Četudi je D&D Tactics zaradi solidne taktike na trenutke celo zabavna, jo neroden vmesnik, počasno dogajanje, enoličnost bojev, manko dodatnih vsebin ter kršenje temničarskega pravilnika pahne v brezno pozabe. **38** ***Jager***
Atari **PSP**

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Špil se bavi s padalstvom – vsaka od osmih misij se začne s skokom iz letala, med katerim je treba s svetlobnimi signali priklicati ostale vojake. No, glavnina igre se odvije na tleh, kjer se klasično prebijamo skozi nacije. Misije so zabavne in raznolike: v vsaki srečamo novo vrsto sovraga, s katero se je treba spoprijeti drugače, naj bodo to smrtonosni ostrostrelci, ki te ubijejo ob najmanjši neprevidnosti, ali nadležne mine. Težavnost iz stopnje v stopnjo narašča zelo strmo in hitro se znajdeš v položaju, kjer te držijo na muhi s tremi različnimi orožji. V teh primerih te do uspeha pripelje le uspešno kombiniranje strategij, saj skrivanje za vrečami peska proti topovom ne pomaga. Na srečo tvoj arzenal orožja ni od muh: če imaš v začetni misiji na voljo le puško, si na koncu ovešen z granatami, ostrostrelko in artiljerijo.

Airborne nudi dovolj raznolike akcije in je solidno narejen, edini resen problem je kratkost, saj osem misij pomeni le dobro urico akcije. Premalo, da bi se nakup zares obrestoval. **74** ***Jurec***
Electronic Arts **java**



Umetna pamet nasprotnikov je za mobidični špil naravnost impresivna.

Obdelani spomini

LordFebo skozi začetniški vodič dodelave fotografij osmisli Photoshopovo bivanje na marsikaterem računalniku našega bralca.

Počitnice, potovanja in izleti so v primerjavi z rutinskimi delovniki sicer redki, a zato toliko bolj izstopajoči življenjski trenutki. Zato jih velja karseda izkoristiti in jih, ako je le moč, ujeti v večen spomin. Poletje je doživljajev najpolnejši in posnetkov najplodovitejši čas. Toda zajem krajev in dogodkov je le prva polovica opravila, drugi del nas čaka še za računalnikom. Polovičarsko je namreč materiale – fotke ali video – pretočiti na računalnik in jih pustiti v surovi, neprebrani ter neobdelani obliki. O videu, ki sploh zahteva veliko nadaljnjega truda in časa, bomo – upam – ob drugi priliki, zdaj pa bi rad povedal nekaj osnovnih konkretnosti o polepšanju fotografij s Photoshopom. Nemara se bo kdo čudil tej odločitvi, saj je Fotodelavnica profesionalno in drago orodje, ki ni namenjeno gospodinjski rabi. A je že tako, da je, četudi v komunistični varianti, najbolj razširjeno in zmogljivo, za nameček pa si lahko vsakdo namesti enomesečno preizkusno različico. Čemu bi bralce torej svetohlinsko posiljeval s Picasso, ACDSeejem in Photoshop Elements? Dobro, sem vesel, da se strinjamo :).

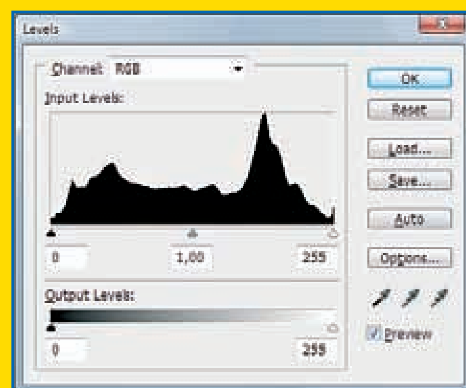
Nadvse pomemben ukaz

Že spočetka bom izpostavil zelo fino Photoshopovo možnost, ki se ji reče **Fade** *(ctrl-shift-F)*. Zadeva pride prav po uporabi domala sleherne operacije, najsi gre za filtre ali za barvne uravnave. Primeri se namreč, da smo sliko s posamezno potezo preveč izostrili, zgladili, nasičili, potemnili, karkoli pač. Za boljši učinek ni treba koračiti nazaj in znova nastavljati parametrov želenega ukaza, marveč stisnemo omenjeno triknofje in enostavno določimo prosojnost (beri: jakost) zadnjega popravka. Super zadeva, ki je vse preveč uporabnikov ne pozna oziroma je ne koristi.

Barvni popravki

Večina posnetkov, ne oziraje na kakovost aparata, ni optimalnih. Bodisi so barve premalo kontrastne, bodisi je belina zaradi atmosferskih neprilik bliže modrini. Naj bo zato prvi poseg **Auto Color**, ki poveča kontrast oziroma rahlo poudari temnejše in svetlejše dele ter naredi barvno uravnilovko. Slednje pride prav pri modrikastem snegu, pretoplem travniku in podobnih odstopanjih. Ker da ta operacija v dveh tretjinah boljši rezultat, naj vam kombinacija *ctrl-B* pri bavljenju s fotografijami pride v kri. Podobna, preizkusa vredna sta **Auto Levels** *(ctrl-L)* in **Auto Contrast** *(ctrl-shift-alt-L)*. Preizkušanje vas zaradi možnosti koraka nazaj itak nič ne stane, tako da se čisto splača. Za največje zadovoljstvo te pametne zaukaze uporabljajte v navezi s Fadom, kajti dostikrat je barvni popravek sicer v pravi smeri, a preveč intenziven.

Za finomehanično usklajevanje odtenkov boste v meniju Image Adjustments našli čuda postavk, ki pa za tole začetniško šolo niso bistveni oziroma jih napredno raziščite sami. Raje povem, kako urediti svetlost. Kot za vse ostale korekcije je za to opravilo več možnosti. Najbolj dovršeno je upravljanje s kanalnimi krivuljami (**Curves** – *ctrl-M*), toda za osnovno urejanje fotk je ta način prezahteven. Primernejša operacija je **Levels** *(ctrl-L)*. Pokaže se histogram, ki da razmerje med števili pikslov za posamezno barvno jakost. Z drugimi besedami, graf pove, koliko je informacij v temnih, senčnih predelih (leva stran), v srednjih tonih (sredinski del) in v svetlih delih (levo) za kakovostne popravke. Če ena stran grafa manjka, je fotografija močno pod- ali preosvetljena. S premikom desne puščice torej sliko svetlimo, z levo pa jo temnimo, medtem ko je srednja za uravnavo. V pomnjenje velja vzeti še *ctrl-alt-L*, ki prikliče zadnje vrednosti okna Levels, kar pride prav pri ukvarjanju s serijo podobnih slik.



Levels niso bavbav in se jih da hitro razumeti. Izpostavim še dva nucnika: z belo pipeto kliknemo na del slike, za katerega želimo, da je snežno bel, a zaradi takih ali drugačnih razlogov na sliki ni, nakar bo program samodejno izravnal vse ostale barve. Črna pipeta je seveda za označbo globoke črnine.

Jak Photoshopov nucnik je alineja **Shadows/Highlights** v izbirniku Image Adjustments. Namenjena je popravljanju izključno pretemn(je)ih in presvetl(jen)ih delov. Drsnikov je kar precej in privzete nastavitve so pretirane, a z malce igranja boste presenečeni nad učinkom.

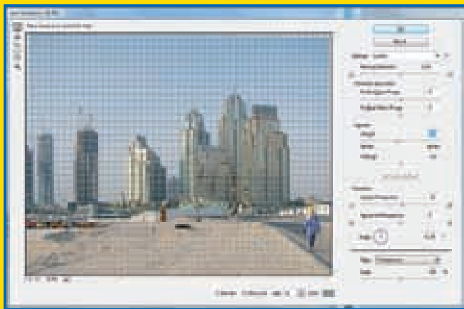
Odkar je Adobe v različici CS2 končno dodal **Red Eye Tool**, zajčje oči pri rabi bliskavice niso več težava. Orodjece deluje samodejno in zadovoljivo, le včasih je potrebnih več poskusov.



Hladnost je toplina vzela, pa tudi perspektiva je boljša. Kader že v štartu ni bil najboljši, vendar se tu bavimo le s 'postprodukcijo'.

Perspektiva

Priložnostne fotografije so ponavadi geometrijsko neidealne. Postrani morje, vegaste bajte, neravne črte in slično so kvarniki, ki Photoshopu že dolgo časa ne povzročajo več preglavic. Filter / Distort / **Lens Correction** je pravo orodje. Zgornja postavka odpravi sodčkavost, ki je posledica slabe optike. Na tak način izravnamo recimo ukrivljen horizont ali nabuh-



Brez Lens Correctiona bi ti dubajski nebotičniki zelo neravno štrleli v luft. Se splača pomatrati.

lost od blizu slikanih reči. Nadalje tu sliko obračamo (bolj pregledna metoda od rotiranja z ukazom Crop ali Transform) in ji popravljamo navpično ter, najbolj pomembno, vodoravno perspektivo, katere odkloni nastanejo zlasti pri slikanju bajt iz žabjega pogleda. Če imamo na posnetku jasno vodoravno linijo, kot je gladina morja, je libeliranje enostavno. Drugače pa svetujem, da za oporo vzamete kako navpično linijo na sredini slike (rob hiše, znak ...) in nanjo poravnate posnetek. Nato popravite perspektivo, toda z občutkom. Za stolpnice od daleč je kul, da se pnejo naravnost v luft, dočim bo taka poravnava pri objektih od blizu delovala ravninsko. Perspektiva naj ostane. Po uporabi te poteze morate dokument 'zravnati' – **Flatten Image**.

Izrezovanje

Prav je, da slikamo z rezervo, saj tako niti pomotoma ne bomo dobili ljudi brez nog in cerkva brez turnov. Kar je preveč, lahko še vedno odrežemo in spričo veliko milijonov pikic vseeno dobimo kakovosten rezultat. Tudi pri računalniški dodelavi ne smete preobrezovati. Rob je tako estetski kot praktičen. Posebej velja paziti, če kanite fotografije tiskati in vstavljati v standardizirane okvirje. Fotoformati so namreč v razmerju 3 : 2 (recimo 15 x 10 cm), medtem ko digitalneži zajemajo v 4 : 3. Čeprav so razvijalni oziroma tiskalni stroji omejeni le s širino papirja in brez težav izdelajo fotko katerekoli dolžine (13,3 cm x 10 cm je potem prava dimenzija proporcev 4 : 3), v prednastavljenih okvirjih in albumih lepše pride polna dimenzija. To pomeni, da bo prizor porezan 6 milimetrov gor in dol oziroma ob strani, odvisno od orientacije.

Teorija kompozicije, še iz renesančnih časov, govori o pravilu tretjin. V ta namen imajo nekateri boljši aparatusi možnost prikaza tretjinske mreže. Na pokrajinski sliki dejansko najlepše izpade, če je neba ena tretjina. A najbolje je delati po občutku. Včasih, če je treba, celo doštukamo nebesni pas. Orodje za rez je seveda **Crop** *(tipka C)*, pri čemer je smiselno ciljati na enako razmerje stranic. Najprvo preverite, ali so merska enota v programu centimetri (klik na merilo), nato v opcijah rezalnika stisnemo **Front Image**, nakar izbrišemo vrednost v okencu Resolution. Tako bo slika le obstrižena na pravi format, ne pa tudi raztegnjena na prejšnjo pikselno velikost.

Naknadno priporočam še malenkostno zmanjšanje (**Image Size** / Pixel Dimensions, metoda Bicubic Sharper – *ctrl-alt-I)*, in sicer iz dveh razlogov. Prvič, pridobite na ostrini, in drugič, ko boste s pregledovalniki brskali po fotkovju, boste po ločljivosti že takoj vedeli, da gre za končen, obdelan primerek.

Dodatni učinki

Fertih delo še ni. Retuša, taka brzinska, na primer izbris kake odvečnosti z neba ali morja, je občasno na mestu. Univerzalna rešitev je **Clone Stamp** *(S)*, ki v navezi s tipko alt kopira piksle z želenega mesta. Toda za brisanje nevšečnosti s homogenih podlag je najboljši Spot Healing Brush, ki brihtno odstrani flek v eni potezi. Odlična metoda za spoliranje kozavih frisov, turastih riti in ostalih dermatoloških problemov. Drugače za fotke z veliko gole kože priporočam glajenje Filter / Blur / **Surface Blur**, ki ob posrečeni nastavitvi lepo odpravi zrnavost in JPG-kvadratke iz enovitih delov. Zdaj veste, zakaj imajo vse nage babe v moških revijah nenaravno gladko površino. Če je posnetek zaradi simulacije visoke občutljivosti ISO pretirano zrnat, šum odpravite z Filter / Noise / **Reduce Noise**. Pravilno uravnoteženje štirih drsnikov zahteva nekaj eksperimentiranja. Vsekakor pazite, da slika ne izgubi detajlov. Če pripravljate materiale za tisk, vedite, da je šum na papirju manj očiten kot na zaslonu.

Če jasno nebo ni sinje, temveč svetlo vijolične barve, se ga splača na hitrico popraviti. Označite ga s čarobno paličico (**Magic Wand** – *W)* in mu samo dodajte nasičenost (**Saturation** – *ctrl-U)* ter ga nato s površinskim blurom zgladite. Efekt bo boljši.

Za konec priporočam rahlo izostrenje (Filter / Sharpen / **Unsharp Mask**). Shranite JPG s kakovostjo 10 ali več.





Benetke, Veliki kanal in pred mano most Rialto. In dež. Zgornji neobdelan posnetek mi res ne more biti v ponos. Po popravljeni perspektivi in barvah (nebo posebej) in retuši dveh motečih eleelementov je slika nekaj čisto drugega in prav privlačna na pogled.

Še par namigov

Panoramski, sestavljeni prizori so super, sploh če trak tudi stiskate. Kajpak morate imeti to v mislih že med fotografiranjem, kajti brez uporabe panoramskega načina bodo posnetki različno osvetljeni. Toda ko enkrat imate niz dobrih koščkov, v Photoshopu zaženite File / Automate / **Photomerge**, izberite datoteke oziroma, če jih imate že odprte, izberite Add Open Files. (Druga varianta z nekaj več nadzora je, da vse slike skopirate po slojih v en sam dokument in nato izberete Edit / **Auto-Align Layers**, nakar **Auto-Blend Layers**.) Imate možnost perspektivnega in cilindričnega sestavljanja in sam sem najboljše rezultate dobil s slednjim. Čeprav program ne omogoča ročnega določanja stičnih točk, vseeno presenetljivo dobro sestavi končno podobo.



Tale panoramski pogled na rodoški trg je Photoshop na moje presenečenje sestavil brez ene same napake, čeprav so bili ljudje v gibanju.

Pošiljanje 2000 in več pikslov velikih slik po e-mailu je nepotrebno. Na srečo jih znata Outlook Express in Windows Mail zmanjšati, vendar morate to storiti skozi Explorer (označite fotke, desni klik, Send to / Mail Recipient). Na žalost je Photoshopov samodej za masovno manjšanje slik (File / Scripts / **Image Processor**) omejen, okoren in počasen. Sam za to opravilo uporabljam zmogljivejši in prijaznejši ACDSee, ukaz Tools / **Resize Images** *(ctrl-R)*. Prav tako ume ACDSee slikam avtomatično znižati ločljivost in jih odposlati po elektronski pošti.

Za konec nasvet okoli preimenovanja. Sam dajem posnetkom imena z datumom nastanka. Napredno, samodejno preimenovanje slik poznajo vsi tosortni programi. Photoshop to opravilo vrši skozi Mostišče (Tools / **Batch Rename**), koder imate čuda možnosti, kaj vse vključiti v ime datoteke (tekst po želji, čas, raznorazne metapodatke ...). Zopet je tu ACDSee bistveno ročnejši. Predvsem mi je všeč, da napiše datume po človeško, Photoshop pa naredi serijo cifer brez ločil (na primer 27062007.jpg).

HIŠA LETEČIH ČREVČ

Ob ogledu Death Proofa in Planet Terrorja je Sneti med redkimi v kinu, ki vriskajo in se režijo. Ah, kako bosta zadevi čez deset let kultni!

Med izdelovalci hamburgerjev v Dolini sanj je Quentin Tarantino od vedno tisti nori gostilničar, ki ti na krožnik fukne krvavo pleče skoraj še hrzajočega konja in ti zraven s šeflo naloži tenstanega krompirja, katerega vkup drži omakca z nezanemarljivim deležem grklja ter prsnih dlak. Nasilje, kri, adrenalin, odbiti liki, dialogi, ki pongajo med uglajenim in vulgarnim, vici z brado – na tem si je Tarantino zgradil kariero. Zbirateljske edicije njegovih filmov, kot so Reservoir Dogs, Pulp Fiction in Kill Bill, so zato obvezen del zbirke vsakega predtelevizorskega bad boya.

Toda njegov slog ni padel z neba. Le dovolj daleč nazaj in na pravo mesto v zgodovini je treba poseči, da odkriješ, od kod se napaja njegova simpatično sprevržena nrav. In za to ti ni treba biti zares razgledan, kajti Tarantino svoje vzornike navaja jasno in glasno – najbolj s tem, ko jim dela poklone. Ker če je bil Ubila bom Billa hommage karatejskim filmom, je dvojček Grindhouse, ki je v naša kina prišel v ločenih kosih (Tarantinov Death Proof + Rodriguezov Planet Terror), odslikava 'izkoriščevalskih' filmov iz šestdesetih ter sedemdesetih let minulega stoletja.



Ko že misliš, da se je film docela ujel v mreže tarantinovskih debat, ti nepripravljenemu primaže tako okrog ušes, da se ti zasvetlika. Potem ne traja dolgo, da je vse skupaj le ena sama pljuskajoča golida adrenalina s koščki testosterona ter estrogena.

Grindhouse ni zaman naslov kompletne predstave. Pojem je označeval kina, ki so dan in noč vrtela tri ali štiri precej slabe filme. Tam si se skril pred policijo in odspal svoje, nakar so te ob šestih zjutraj vrgli ven. Klientela in izdelki so šli z roko v roki, kajti grindhousi so radi sukali izkoriščevalske (exploitation) filme. Ti so bili naphani s ceneno vsebino – krvavim nasiljem, seksom, uničevanjem, fiksanjem, pritlikavci in poljubnimi kombinacijami vsega tega, obvezno v čim manj smiselni obliki. Zlasti nasilje in spolnost sta šla čez vse, kar si je Hollywood upal. V filmu Don't Go in the House model kuri ženske v posebni sobi, medtem ko v The Blood Spattered Bride lezbijki združita moči, da bi krutemu možu odrezali anakondo. Take reči so oglaševali na slično primitiven način – s pompoznimi posterji, s katerih so besede malodane rjovele.

Cestni norec

Quentin je prvi tak film v grindhousu videl kot desetleten mulc – na ogled ga je peljala kar babica – in primerno ga je impresioniral. Death Proof alias Smrtno varen je zato bombastičen poklon te sorte predstavam, ki na razbitem čelu nosi pečat '110 % Tarantino'. Zgodba? Manijak (genialno izbrani Kurt Russell) dandanašnji v svojem ameriškem musclu zasleduje skupine mladih deklet in jim streže po življenju, a vloge se obrnejo, ko naleti na punce, ki se ne dajo. To je to. Vse ostalo je klasičen Quentin, kar pomeni Boga v podrobnostih. V tem dialogu, polnem iskrivosti, onem mojstrskem kadru, izboru glasbe, barvah, osebah, simboliki, predvsem pa BAMF! preskokih iz varnosti v brutalnost, iz čistega miru v gate trgajočo, dih jemajočo, ušesa parajočo, BOOYAA! vpijočo šofersko akcijo, ki je tako pristna, da te stiska v jajcih. Saj bi rekel, da takih *car chasov* ne delajo več, ampak hej, očitno jih.

Nekateri kritiki filmu sicer očitajo počasen štart oziroma mukotrpen ženski čvek, a to se v vzvratnem ogledalu ne izkaže za problem, temveč filmu kvečjemu da novo, babuškasto dimenzijo. Večja težava je v tem, da so zanj porabili preveč $. Dodani šum, hecni rezi, ki naj bi simbolizirali obrabljenost, in podobni učinki na digitalno čistih prizorih delujejo nekoliko prisiljeno. Quentin bi lahko zadevo namesto za 50 milijonov posnel za desetkrat manj in bi izpadla bolj pristna, sploh ker meri na bazično energijo. Hja, celo tak maher težko združi svetova uniformirane sodobnosti in razpuščenega včerajšnjika.

Razčesnjenost na kvadrat

Uspe pa to Tarantinovemu kompanjonu Robertu Rodriguezu, odgovornemu za Desperado in Sin City. Kjer so v Smrtno varnem razpokani kadri in manjkajoči koluti malodane umetno dodani, jih Planet terorja objame z vsemi štirimi, saj je slogovno ves razdrapan, pokajoč ter na videz amatersko montiran. In kjer se Tarantino spogleduje z resnostjo, sporočilom ter poanto, se Rodriguez takim rečem le nasmeji. Planet Terror je zato čista, bleščeče izpeljana zajebancija na rovaš zombijastičnih filmov, ki so dvajset, trideset let tega pustošili po videotekah ter zakotnih kinih. Nabaviš pivo in pice, povabiš *thirtysomething* kolege in se prepustiš brutalizaciji zaslona.

Jasno, če pričakuješ resno klavnico zombakljev, boš močno razočaran. Ampak Planet noče biti tak niti za sekundo, temveč se dobesedno valja v svoji odlično napisani ter zrežirani obupnosti. Na sporedu so vsi kliševi, ki so pred in med Reaganom tvorili cenene srhljivke, od virusa, ki ljudi spreminja v krvoločne zombije, prek nemogočih likov z memorabilnimi enovrstičnicami do cenene go-go plesalke, ki joče med predstavami in bi rada bila komedijantka, vendar za svoj trud faše avtomatsko orožje namesto noge. Hm, okej, morda so puhlice nadgrajene, zlasti proti koncu, ko Rodriguez v zmes nameša sodobnejšo akcijo. Ampak ta je trdno zasidrana v katastrofalni logiki ostarelih pobijalnic in ostro oko bo malodane na vsakem koraku opazilo vsaj en štos na njihov rovaš. Celo najbolj tumpast opazovalec pa bo pogruntal, da je vse skupaj namerno neresno, ko bo iz orjaških mozoljev na frisih okuženih jel brizgati majonezni kečap, ko bo Fergie iz Black Eyed Peas umrla izjedenoglavne smrti in se bo Quentinu kot nesojenemu posiljevalcu zgodil jako pospešen sifilis.

Trezen gledalec, zlasti če ni podkovan v drugorazrednih grozljivkah iz 70-ih ter 80-ih, bo sicer obsedel odprtih ust, po zrklih pa mu bodo polzeli debeli vzkliki WTF. A vsak, ki zna najti smisel v nesmislu in uživati v genialni eksploataciji klišejev, bo Planet Terror uvrstil med filme leta.



Ne, resnično se vam NI treba truditi s spraševanjem, kako baba pritiska na petelina. Planet Terror je namreč totalna zajebancija.

Frekvenca

Zbudil sem se sredi noči in šel ven na teraso kadit. Luna je bila grda, smrdelo je po pokošeni travi. Vsako noč sem se zbudil ob isti uri. Petindvajset čez tretjo zjutraj. Takrat so me poklicali, dve leti bo tega, in mi povedali, da je Jasna umrla. In ker to ni bil film, je umrla dolgočasne smrti. Zaletela se je z avtomobilom, ki ga je vozil njen brat Bojan. Pijan kot kanta. Ki je preživel, seveda. Na pogrebu sva se stepla. Pljunil sem mu v obraz. Od takrat naprej ne mine noč, ne da bi me zbudilo fantomsko zvonjenje. Včasih se zbudim celo prej, pogledam na uro in ugotovim, da nima smisla poležavati, nakar grem ven kadit. Ob vsakem vremenu. Če je dež, stojim na dežju. Če je sneg, stojim v snegu. Tako kot sem stal takrat, ko me je Jasna prvič poklicala in mi rekla, da gre na pijačo z mano, če že težim non stop. Sredi noči. Bila je pijana. Naslednji dan je to najbrž obžalovala, ampak jaz sem ponudbo zgrabil in se nisem vdal. Bila sva tik pred poroko, ko sem dobil klic ob tri petindvajset zjutraj.
Na prvi in edini večer, ko se mi je zdelo, da bi lahko po tolikem času spet spal vso noč, na ta večer pokošene trave in grde lune ... Takrat sem dobil klic. Javil sem se še napol v snu. Bila je Jasna. Rekla je: "Pogrešam te." In zveza je bila prekinjena.

* * *

Naslednje jutro sem hotel klicati nazaj, vendar je pisalo, da je številka neznana. Poklical sem mobilnega operaterja, ki je rekel, da mi ne more nič pomagati. Toda jaz sem prepoznal njen glas. Samo to, da sem se oglasil napol v snu, mi je preprečevalo, da bi verjel.
S Hano sem šel na večerjo. Bila je Jasnina najboljša prijateljica. Že lani sva na obletnico smrti šla ven in sedela v tišini. Tokrat sva bila bolj glasna. Pila sva dosti več kot prejšnjikrat. Hana se je sklanjala vse bliže k meni. Začela sva se pogovarjati o banalnih stvareh. Oči so se ji svetile. V njih sem videl Jasno, ki je skozi vsa leta, ki sta jih preživeli skupaj, dobila nekaj njenega, in obratno. Preden se je zasmejala, je naredila majhen premorček, da je lahko dramatično razširila nosnici. To mi je bilo pri Jasni noro všeč. Pri Hani tudi.
Šla sva k njej domov in obema se je zdelo edino pravilno, da opraviva v tišini. Slačila sva se sproti do postelje, ki je bila postlana s posteljnino, ki jo je Jasna kupila Hani za vselitveno darilo. Ni me zanimalo, če je Hana to storila nalašč. Z glavo sem se zakopal v njeno mednožje in ob njenih vzdihih začel pozabljati.
Nato je zazvonilo. Hana me je prijela za glavo in me potisnila globlje. Ni hotela, da se oglasim. Vedel sem, da se moram. Stekel sem v hodnik in komaj izvlekel mobitel iz hlač. Oglasil sem se.
"Rada ima, če jo uščipneš za bradavičke, medtem ko jo ližeš. To je povedala samo meni. Povej ji, da jo pogrešam. Rada te imam."
Padel sem na kolena in začel težko dihati. Dobil sem astmatični napad, ki ga nisem imel že desetletje. Noč sem preživel v bolnišnici.

* * *

Hana mi ni verjela. Pristala pa je na to, da noč preživi z mano na terasi. Kadila sva cigareto za cigareto in se nisva pogovarjala. Nisem ji povedal o bradavicah. Sem pa jo čisto rahlo božal po kolenu in ona se ni umaknila. Samo strmela je v nebo, na katerem tokrat ni bilo videti grde lune. Vsake toliko je zašumelo, ko je drevo odvrglo kak list. Hladno je bilo.
Ob tri petindvajset je pozvonilo. Oglasila se je Hana. Čez nekaj sekund je prekinila in zlezla s stola. To noč je v bolnišnici preživela ona.

* * *

Dogovorila sva se, da ima moj mobitel vsak en večer. Naslednji dan sva se pogovarjala o tem, kaj je Jasna rekla. Vedno je povedala, da naju ima rada. Da je tam doli grozno sama. In da naju pogreša. Včasih sem se oglasil medtem, ko sem seksal s Hano. Takrat ni Jasna rekla nič, samo poslušala je moje plitko, hitro dihanje. Naslednji dan me je prosila, naj mi pride, medtem ko bo ona na telefonu. Ker zveza ni nikoli trajala več kot nekaj sekund, sem se moral pošteno potruditi, ampak uspelo mi je. Njen obvezni "rada te imam" na koncu je požrlo piskanje v slušalki. Tu – tu – tu.

* * *

Hana mi nekega večera ni hotela vrniti mobitela. Ostal sem pred njenim stanovanjem in tolkel po vratih. Prišla je policija in me odpeljala.
Naslednje dni sem se vračal pred Hanino stanovanje, da bi jo zalotil, ko se bo odpravila ven. Ni je bilo. Klical sem v njeno službo, a so mi sporočili, da je vzela dopust. Čez kak teden sem vlomil in našel Hano na postelji, kako k sebi prižema mobilnik. Ustnice je imela suhe kot pesek in s pogledom me je hotela ubiti. Ker mi ni vrnila mobilnika, sem jo ubil jaz.

* * *

Vsak večer me najprej kliče Jasna, nato Hana. Jasna mi pove, da me ima rada. Hana mi pove, da me čaka. Jasna mi pove, da me pogreša. Hana mi pove, da bom že videl, ko pridem k njej. Jasna me vpraša, zakaj ji ne dam več Hane na telefon. Povem ji, da se Hana noče pogovarjati, ker jo preveč prizadene. Jasna se dela, da ne ve, da ve, kaj sem storil. Če je lahko vedela za bradavice, ve tudi za to. Vseeno mi je. Iz hiše se ne premaknem več. Nehal sem jesti, spanje je bilo omejeno na kratke omedlevice med čakanjem na klic.

* * *

Nekega večera me ni poklicala ne Jasna, ne Hana. Ko sem gledal po imeniku mobitela, sem imel v njem samo eno številko. Jasninega brata Bojana. In Jasnine številke, ki sem jo znal na izust, se nisem mogel spomniti. Zato sem ga poklical.
"Halo," je rekel Bojan.
"Zdravo," sem rekel. "A mi daš od Jasne cifro?"
"Kdo je? A se zajebavate?" je vprašal.
"Saj veš," sem rekel.
Zveza se je prekinila. Mobilnik se je ugasnil. Prižgal se je čez štiriindvajset ur. Poklical sem ga še enkrat.
"Žal mi je," je rekel Bojan in hlipal. "Pusti me pri miru, bodi v miru, kjerkoli že si. Žal mi je."
"Daj mi njeno številko," sem rekel.
Zveza se je prekinila.
Klical sem ga vsak dan. Včasih sem ga celo videl, kot da bi bil čisto blizu mene – kako joka, kako se ločuje od žene, kako je prvič v življenju udaril svojega otroka in nato jokal še bolj. Nekega večera se ni več oglasil.
Šel sem na teraso. Luna je bila grda in smrdelo je po pokošeni travi. Tako je bilo vsak večer. Cigaret mi je zmanjkalo. Mobitel se ni hotel več prižgati. Šel sem v sobo in legel na posteljo. Zaspati nisem mogel. Ko sem pogledal skozi okno, je bila luna še vedno na istem mestu. Še vedno je bila noč. Ura je kazala tri petindvajset.
Takrat je spet zazvonilo. Zdelo se mi je, da prihaja nekje od daleč. Tekal sem po hiši, dokler nisem ugotovil, da mi zvoni stacionarni telefon na pultu v kuhinji. Slušalko sem dvignil čisto počasi in si jo prislonil na uho.
"Zdravo," je rekla Hana.
"Kje je Jasna?" sem vprašal.
"Pozabi na Jasno," je odgovorila. "Tu sva samo ti in jaz. In ni omejitve pogovora."
"Se ti pa ne bom oglašal," sem rekel.
Samo zasmejala se je in zveza se je prekinila.
Vsak večer se oglasim. Če je mogoče Jasna. Pa je samo Hana.
"Pusti me pri miru," ji rečem. "Prosim."
"Ne morem," reče Hana.
Verjamem ji. Nato se pogovarjava o istem kot vsak večer. Ko odloži, mi telo še dolgo preveva občutek, ko sem zasadil kolena v njene prsi in videl, kako sta se ji nosnici razširili, tako kot takrat v restavraciji, tako kot pri Jasni, vsa ta leta, preden me je poklicala in spremenila luno, pokosila travo ter našla mojo frekvenco.
Morda nekoč najdem njeno.

Kontejnerus

risba KIH | PESNIK JOSIP MURN | SKRBNIK BOLNIKA | SL. ŠAHIST (ALJOŠA) | DRUGI RIMSKI PAPEŽ | EDGAR DEGAS | TV VODI-TELJICA (BERNARDA) | JOKER | TEKOČA SESTAVINA KRVI IN LIMF | IGRALKA ULLMANN | IT. RE-NESANČNI PESNIK (LODOVICO) | ODBOJKAR URNAUT | METULJ Z OČESCI NA KRILIH

PRIPADNIK EVROP. OTOŠKEGA NARODA

PLITEK ZABOJ ZA SADJE

PROVINCA IN MESTO V ŠPANIJI

LIRSKI PESNIK

SL. GORSKO LETOVIŠČE

GORA V JULIJCIH

SLIKAR SCHIELE

UMETNI PREKOP

VLADAR. NASLOV

SKAND. DROBIŽ

DEL CELOTE

SL. PRE-VAJALEC

EVA SRŠEN

MEHANSKA MEŠANICA RAZLIČNIH SNOVI

GORSKA SKUPINA V IT. ALPAH

MESTO V ITALIJI ZAHODNO OD MILANA

PREPIR, SPOR

AN. PEVKA (SHEENA)

SKLAD. COPLAND

DRŽAVA V MIKRONEZ.

UMETN. ZVRST

MEJNI PREHOD V PREK-MURJU

MAKED. KOLO

NIZO-ZEMSKA

JUDOISTKA SRAKA

INTEGRIRA-NO VEZJE

IGRALEC DELON

TELEVIZIJA

MUZA INSTRUM. GLASBE

ovtor JANEZ KORENT | LASTNOST GNET-LJIVEGA | SAMO-VŠEČNEŽ

HAVAJSKA KITARA

LJUBITELJ RADIOTEHN.

DRŽAVNA BLAGAJNA

HRV. POPEVKAR (PETAR)

FOSILNI PLAZILEC

JUŽNI SADEŽ

PRIRODA, NATURA

INDONEZ. OTOČJE

ŠKOFOVSKA KAPA

PISEC UTOPIJ

SLAB IZDELEK

TV VODITELJ PUCER

ŽAREČ DELEC SNOVI

SKUPINA PLEMEN V SUDANU

PISATELJ GREY

VODNE SMUČI

SKUPINA PTIC ISTE VRSTE

REČ BREZ IMENA

FIGURICA PRI MAORIH

LOJNA BULA

DESNI PRITOK DRINE

NEBESA

ŽIVAL IZ TUJIH KRAJEV

AVSTRIJ. ARHITEKT (ADOLF)

NAJVEČJI PTIČ

ETIKETA

ZADIRČEN ČLOVEK

SPOMLADI POSEJANO ŽITO

JOŽICA AVBELJ

SLADKOV. RIBA

JEZIKAČ

NEVEZANA BESEDA

SL. PESNIK (SIMON)

ČUTNI VTIS

REKA V NEMČIJI

ANTON AŠKERC

OSTRIVEC

NATRIJEV KARBONAT

ORJAŠKI TROPSKI KUŠČAR

VISOKA LEDENA GMOTA

KRAJ PRI ČRN. KALU

ZNOJ

Ž. IME

STAR GERMAN

GLASBENIK PESTNER

NEKD. SRB. NACIONA-LIST

VISOKA IN VITKA STAVBA

NEZNANEC

TELUR

SPISEK IMEN

SPLETEN RUSKI BIČ

POČELO DAOIZMA

ZAPOR, JEČA (ZAST.)

AM. FILM. IGRALEC (WARREN)

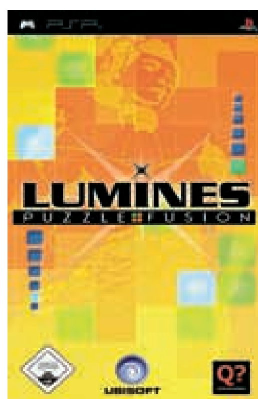
STAR SLOVAN

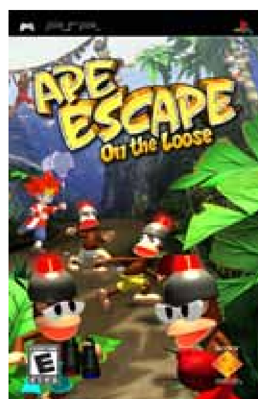
Geslo zadnje kražke je bilo AUTOBOT OPTIMUS PRIME. En R je napisal MEHANOTEHNIKA IZOLA. Pošljite nam iz slike izhajajoči besedi, napisane v škratji pisavi na kartonsko glasovnico, zalučano do 5. oktobra nekam.

Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči zamorci:
Jure Beričnik iz Polzele dobi enega velikega robota,
Luka Finžgar iz Kranja dobi malo manjšega robota,
Andreja Penaver iz Dupleka dobi vibr … , no, robota.

Nagrade:
Igrice, filmčki in ostal šoder, ki se nam svaljka po pisarni.

Črna kraljična je v teh dneh dobila mlajšo sestrico! Na prvi pogled sta res kot dvojčici, a ob vzemu v roke ne ostane dolgo skrito, da je dojenčica še lepša, vitkejša in zlobnejša. Tudi krščena je že, in sicer z (ne prav izvirnim) imenom PSP slim & lite. Ob tej priložnosti se je boter Bofex izprsil in poskrbel, da boste svojo ljubico imeli s čim nafutrati. Med vse, ki boste dovolj ročni in močni pri spodnjih vprašanjih, bomo razdelili celo boršo UMDjev z igrami. Kaligrafirajte geslo na dopisnico in poskrbite, da nas bo našla do petega oktobra.









1. Za koliko je novinka shujšala?
s) za tablico čokolade
t) za tri neodprte piksne
k) za dve libri
r) za šest risalnih žebljičkov

2. Katera je njena najbolj vzburjajoča pridobitev?
u) prenos slike na veleteve
i) izjemno močno tresenje
p) dotikabilni zaslon
a) žiroskopi in laserji

3. Kot modni dodatek bo bržda najbolj zažigala na Japonskem, saj so se odločili za pastelne odtenke ohišja. Evropa bo po drugi strani fasala:
d) hulkovsko zelenega
h) simpsonsko rumenega
r) prozornega
j) še bolje, plastika bo svetila v temi

4. Na diskič UMD je lahko speštanih največ:
z) 650 MB
o) 900 MB
i) 1,8 GB
t) 4,5 GB



5. Med multipraktičnimi dodatki za PSP, obstoječimi ali napovedanimi, še ni:
i) mikrofona
k) kamere
h) modula GPS
c) gizma za prostoročno telefoniranje

6. Kaj od naštetega ne prihaja iz Sonyjevih hlevov?
l) walkman
a) popstation
b) minidisc
u) blu-ray

Dobitniki lepih čitank od Mladinske knjige: Dejan Bračič iz Mavčič (Labirint), Aleš Košir iz Kamnika (Labirint), Klemen Veber iz Železnikov (Božji vohun), Aljoša Grgurič iz Murske Sobote (Božji vohun), Lea Škerlič iz Izole (Oblika vode) in Gašper Kranjec iz Škofljice (Oblika vode).

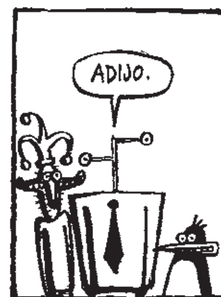
Rešitev je bila SEM LEP.



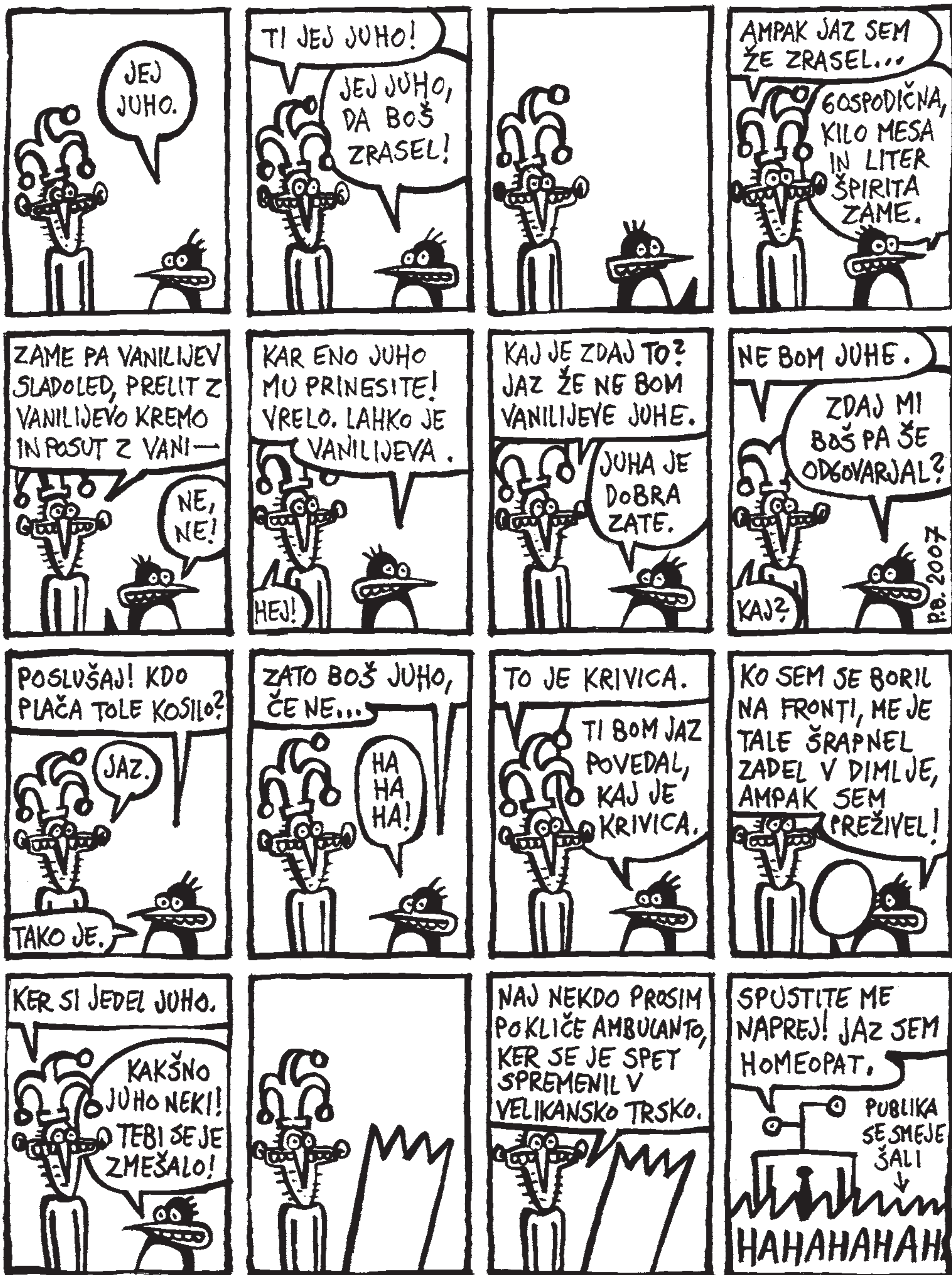
'I, jesti, seveda!'

Tale nadvse učena ugotovitev je odgovor na vprašanje, kaj mora vrli računalničar vendarle početi, četudi v svrho nedotakljivosti svojega prostora pred ekranom žrtvuje vse ostalo. Yohan je po drugi plati žrtvoval marsikaj (kaj natanko, je še danes predmet njegovih govorov v spanju), da je stestisiral vso ponudbo g33kfutra. Odtihmal nam rabi kot odpadna kanta za ostanke hrane z Jokerjevih sestankov. Če ga ugledate v Ljubljani, vsega skremženega, lahko sklepate, da je bila večer poprej žurka. Bodite prijazni z njim.

Na kupu se je pojavilo nebroj zanimivih najav, čeprav jih je povečini družilo to, da so špili na koncu izpadli nadvse klavrno. Govorimo denimo o Godfatherju, ki DonFebolinija v sanjah preganja še danes, in Vietcongu 2, ki isto počne Snetežu. Max Payne 3 je pa kar poniknil, ker so se Remedyjevci lotili nekega pusija Alana Waka. Predogledi so se tikali Henrika Lončarja z Zaporникom iz Azkabana (ihtenje v ozadju), že tedaj do kraja razvpitega Manhunta, a tudi solidnih Dawn of War ter Beyond Divinity. Itak, če smo pa špilali Death Knighta! Ošinili smo Cebit 2004, koder je denimo AMD oznanil socket 939 in je Sony poziral s qurioom. Roboteji so našli mesto tudi v omembi tekmovanja DARPA v premagovanju razdalj, katerih ni premagal tedajci noben izmed avtekov-robotov (robot-za-volanom je bila tako nova zmerljivka). Prvikrat smo se lotili prireditve GDC in na pričujoči je Epic prvič odškrnil duri k pogonu Unreal 3.0 (Aggressor: aaah in oooh), Microsoft pa obelodanil platformo XNA (Retro: oooh in aaah).
Špilovno krono so zase gladko snele težkokategorne streljanke. Tu so bili UT2004, Far Cry in Battlefield Vietnam, ki jim je spod stropa ogrožal Splinter Cell 2. Zadaj se je šlepal malce duhamorni Sacred. H Colinu štirki se je idealno podal vedež o plastičnih kosilnicah ljudi na steroidih – rally avtekih skupine B. Tangec je smuknil v posteljo z dečvami v Singles, Retro je deskal v Wakeboarding Unleashed, medtem ko je Lord-Febo tedaj opisane špile že potlačil v podzavest. Konzolec je imel le dve omembe vredni igri, toda ... dve besedi: Ninja Gaiden. Še številka: 92. In to za iksboks, šlik šlak! No, PSjevci so imeli pa Final Fantasy X-2.



Badass nindže ali pisane, cvileče najstnice? Zajebana izbira.
A tudi z že omenjenima vedežema ni bilo konec dodatne vsebine. Dodo se je v sestavku o hroščatih masovnih nalinijščinah spomnil časov, ko so bili mmorpgji še hardcore in ne neka medvedja nežnost. StricB je toplo priporočil modeme GPRS, ogledali smo si salzburški natečaj za umetnike in preverili tedaj glavne distribucije linuxa – Suse, Fedoro ter Mandrake. Kako se časi spreminjajo! Ubuntu vlada, vse ostalo strada! Samo Yohan ne, ker mu damo na sestankih jesti.


JEJ JUHO.
TI JEJ JUHO!
JEJ JUHO, DA BOŠ ZRASEL!
AMPAK JAZ SEM ŽE ZRASEL...
GOSPODIČNA, KILO MESA IN LITER ŠPIRITA ZAME.
ZAME PA VANILIJEV SLADOLED, PRELIT Z VANILIJEVO KREMO IN POSUT Z VANI—
NE, NE!
KAR ENO JUHO MU PRINESITE! VRELO. LAHKO JE VANILIJEVA.
HEJ!
KAJ JE ZDAJ TO? JAZ ŽE NE BOM VANILIJEVE JUHE.
JUHA JE DOBRA ZATE.
NE BOM JUHE.
ZDAJ MI BOŠ PA ŠE ODGOVARJAL?
KAJ?
P.B. 2007
POSLUŠAJ! KDO PLAČA TOLE KOSILO?
JAZ.
TAKO JE.
ZATO BOŠ JUHO, ČE NE...
HA HA HA HA!
TO JE KRIVICA.
TI BOM JAZ POVEDAL, KAJ JE KRIVICA.
KO SEM SE BORIL NA FRONTI, ME JE TALE ŠRAPNEL ZADEL V DIMLJE, AMPAK SEM PREŽIVEL!
KER SI JEDEL JUHO.
KAKŠNO JUHO NEKI! TEBI SE JE ZMEŠALO!
NAJ NEKDO PROSIM POKLIČE AMBULANTO, KER SE JE SPET SPREMENIL V VELIKANSKO TRSKO.
SPUSTITE ME NAPREJ! JAZ SEM HOMEOPAT.
PUBLIKA SE SMEJE ŠALI
HAHAHAHAH

VSI SMO MALO ORTO!

Borči

TISTI ORTO SMART PA ŠE BREZPLAČNO KLIČEMO MED VIKENDI

paket orto smart

IN BREZPLAČNO SMS-AMO VSE DNI V TEDNU!



TELEFON Vodafone live!

Sony Ericsson V630i
20 €*

- vgrajena digitalni fotoaparat (2 milijona točk) in videokamera
- do 10MB internega spomina in priložena kartica z 256MB spomina
- odjemalec elektronske pošte
- Bluetooth



TELEFON Vodafone live!

Nokia 6288
60 €*

- vgrajena digitalni fotoaparat (2 milijona točk) in videokamera
- EDGE
- bluetooth
- priložena kartica s 512MB spomina

VSAKIH 6 MESECEV LAHKO KUPIMO NOV TELEFON.

WWW.ORTOSMART.SI

Ujemi svet




Vampir

Le kam nocoj me bo vodila,
h kateri ljubi, temna strast?
Katera z mano bo zavila,
da nje okusim rdečo slast?

Katero pot to noč uberem,
h kateri ljubi na obisk?
Kje kožo nežno naj prederem,
dam ustnic svojih čutit' stisk?

Grem deklic mladih kri okušat,
studencev živih, bistrih vod?
Al' dam uglajenih nektar puščat,
kot star'ga vina sladek sod?

Kam naj, mesec, zdaj zavijem,
nocoj katera je na vrsti?
Prej ko se pred dnevom skrijem,
da sonca luč pričakam v krsti.

HEAVENLY SWORD



Joker